DVD ROM
Dupla DUD

8 Demo
14 Video

teljes játék:
Deus Ex 2

PC GURU

Magyarország legolvasottabb játékmagazin 2006. No. 06.

teszt

Rush for Berlin

Versenyben az idővel - magyarok nyerik a világháborút?

bemutató

UNREAL Tournament 2007

Új év, új kihívások, új grafika - indul a sci-fi bajnokok ligája!

teszt

Spellforce 2

Egy rész RPG, egy rész RTS - felrázva, nem keverve!

50. oldal

FIFA World Cup 2006 teszt

20. oldal

CRYSIS kipróbáltuk

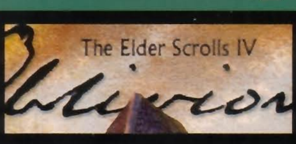
60. oldal

CONDEMNED: Criminal Origins teszt

ára: 1846 Ft

előfizetve: 1384 Ft

UD tartalom: Játékdemók / World Cup 2006 Blazing Angels Condemned: riminal Origins Desperados 2 Heroes of Might and Magic Rise and Fall ise of Legends Tomb Raider Legend Videók / Crysis Guild Wars action Ghost Recon Advanced Warfighter Half-Life 2 Episode 1 World Conflict Tomb Raider Legend The Witcher Paradise Heavy Duty stb.



OBLIVION végigjátszás

78. oldal

DÖNTSD EL, KI MELLÉ ÁLLSZ
HUGH JACKMAN HALLE BERRY
X-MEN
AZ ELLENÁLLÁS VÉGE
A TWENTIETH CENTURY FOX BEMUTATJA A MARVEL ENTERTAINMENT ÉS A DONNERS' COMPANY PRODUKCIÓJÁT BRETT RATNER FILMJÉT HUGH JACKMAN HALLE BERRY „X-MEN THE LAST STAND" IAN McKELLEN FAMKE JANSSEN ANNA PAQUIN KELSEY GRAMMER
JAMES MARSDEN REBECCA ROMIJN SHAWN ASHMORE AARON STANFORD VINNIE JONES ÉS PATRICK STEWART JUDIANNA MAKOVSKY JOHN BRUNO JOHN POWELL ROSS FANGER JAMES M. FREITAG MARK HELFRICH, A.C.E. MARK GOLDBLATT, A.C.E. JULIA WONG
MARVEL
EDWARD VERREAUX DANTE SPINOTTI, ASC/AIC STAN LEE KEVIN FEIGE JOHN PALERMO LAUREN SHULER DONNER RALPH WINTER AVI ARAD SIMON KINBERG & ZAK PENN BRETT RATNER
WWW.X-MENTHELASTSTAND.COM
BA
Besorolás alatt
MÁJUS 25-TŐL A MOZIKBAN
INTERCOM

PC GURU IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) hancu@pcguru.hu
Hir-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Levelezési cim: PC GURU 1426 Budapest Pf. 300/39
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8861 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16614 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető: Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben
Terjesztési osztály:
Postacím: 1429 Budapest Pf.339
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Ügyfélszolgálat és bolt:
Budapest, VI. Teréz krt. 47 (a Nyugati pályaudvarnál)
Nyitvatartás: hétfő - péntek: 9 - 20 óráig
szombat - vasárnap: 9 - 15 óráig

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: 888-3469, Fax: 888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Rátóti Sarolta sratoti@vogelburda.hu Tel.: 888-3453
Németh Krisztina knemeth@vogelburda.hu Tel.: 888-3468
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455
Kuba Ilona ikuba@vogelburda.hu Tel.: 888-3428
Online-referens:
Pái Attila apai@vogelburda.hu Tel.: 888-3491
Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
E-mail: cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499
Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hirlap-kereskedelmi Rt. és
a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai,
továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY,
CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.
Terjesztés gondozás:
Sajtómenedzser Szaktanácsadó és szolgáltató Bt.
Tel.: 343 - 2346 Fax.:352 - 2865
E-mail: sajtomenedzser@mail.tvnet.hu
Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hirlap Üzletág.
Előfizethető közvetlenül a postai kézbesitőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HirlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hirlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1.
tel: (06-1)-477-6300 Postacim: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hirlap kézbesitőknél és a Hirlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkivül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1846 Ft

Levilágítás: Profil Kft. **Nyomás:** Révai Nyomda.

A közölt cikkek forditása, utánnyomása, sokszorositása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztositjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan virusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhivjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK

SZIASZTOK!

Az E3 előtt általában elcsendesedik a játékszakma. A legnagyobb durranásokat és új bejelentéseket a Los Angelesi óriáskiállításra időzítik a fejlesztők és a kiadók, hogy ott a legnagyobb show keretében próbálják meg lenyűgözni az újságírókat. Nem lesz ez másképp idén sem, így tűkön ülve várjuk a kiállítást, ahol természetesen mi is jelen leszünk, hogy első kézből tudósíthassunk benneteket a játékvilág alakulásáról.

A várhatóan bő 50-oldalas E3-as beszámolóra tehát még egy hónapot várnotok kell – aktuális számunk tartalmát végigfutva azonban biztos vagyok benne, hogy pillanatok alatt el fog repülni ez a négy hét, hiszen olyan játékokról olvashattok tesztet mint a FEAR alkotóinak legújabb és legrémisztőbb alkotása, a Condemned, vagy a magyar sikercsapat a Stormregion valós idejű stratégiája, a Rush for Berlin. Nem mehetünk el szó nélkül a legújabb EA sportjáték, a World Cup 2006 mellett sem, ami ugyan eget rengető újításokat nem mutat fel, mégis olyan hangulatos, hogy képtelenek voltunk felállni mellőle.

Az utóbbi évek egyik legnagyszerűbb és legmonumentálisabb PC-s játéka egyértelműen az Oblivion, ami úgy látszik nem csak nekünk, hanem nektek is nagyon tetszett. Megszámlálhatatlan segélykérő levél érkezett a Bethesda remekművével kapcsolatban, ezért úgy döntöttünk, megpróbáljuk csokorba szedni azokat a tudnivalókat, amik segítségével könnyebben elboldogulhattok a kiváló szerepjátékkal.

Sajnos ebben a hónapban is történt egy apró kellemetlenség a teljes játékkal kapcsolatban. A Tomb Raider Chronicles ugyanis egyelőre meglehetősen instabilan fut Windows XP alatt, ezért amíg az Eidos-programozók megoldják a problémát, be kell érnetek a zseniális Deus Ex második részével, ami véleményem szerint minden idők egyik legjobb PC Gurus teljes játéka. A Deus Ex 2 után a Hitman 2 jön, majd azt követően az időközben XP-re optimalizált Tomb Raider Chronicles!

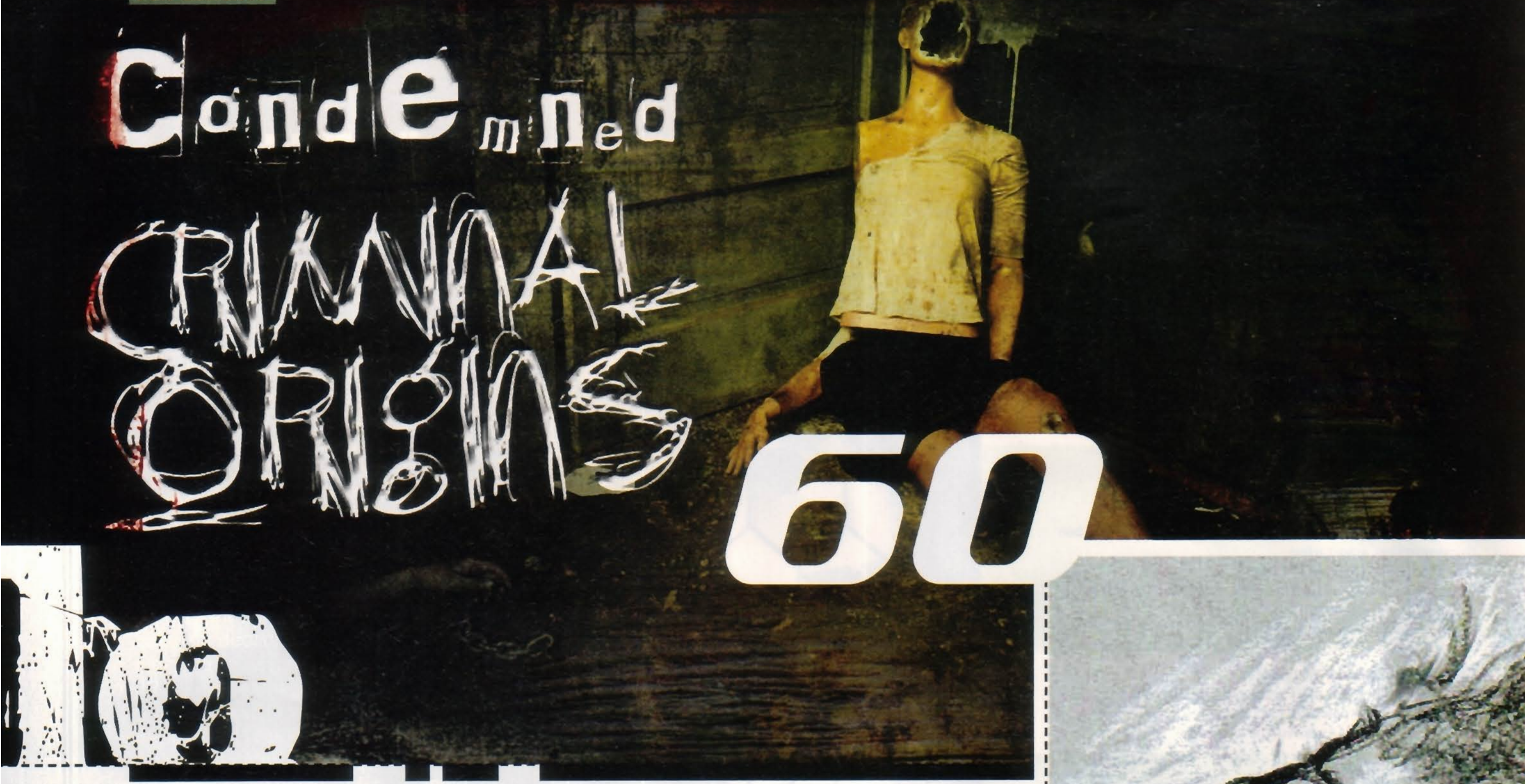
A Guru legyen veletek!

SASA és a **PC GURU** team

FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU KÖVETKEZŐ SZÁMA 2006. JÚNIUS 9-ÉN JELENIK MEG!



05 AKTUÁLIS

05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Deus Ex Invisible War 08 DVD-melléklet

20 BEMUTATÓK

20 Crysis 24 World in Conflict 28 Medieval 2 Total War 32 Unreal Engine 3.0 34 Unreal Tournament 2007 38 Huxley

40 ISMERTETŐK

40 Rush for Berlin 46 Dreamfall 50 FIFA World Cup 2006 54 Spellforce 2 60 Condemned 64 Blazing Angels 66 True Crime New York City 70 Full Spectrum Warrior Ten Hammers 74 Desperados 2 78 Oblivion tippek

86 ROVATOK

86 A világ legbefolyásosabb emberei 88 Gondolatébresztő 90 Játék mentőöv 92 NosztalGuru 108 PSP rovat 114 Homok a gépezetben 116 Hardver mentőöv 120 Szoftver mentőöv

94 HARDVER

94 Hardver hírek 100 Digitális fényképezőgép körkép 104 Origami 105 D-Link Gaming Router 106 Egér-technológiák 110 Mobil játékok 112 Cenzúra az interneten

122 KÜLVILÁG

122 Külvilág – Levelezés, film, DVD, zene, könyvek...

Nyakunkon az idei E3. Milyen ajándékot kérsz a Los Angelesbe utazó PC Guru-különítménytől; illetve milyen ajándékot tervezel hozni az itthon maradottaknak Amerikából?

SASA

Chrisnek és Grath-nek (utóbbi ugyan kint lesz, de úgysem venné meg magának) mindenképpen valamilyen amerikai csodakapszulát vennék, amitől rekordidő alatt dobnák le a testsúlyuk 50%-át. Riccónak a Vegasi kaszinók titkos trükkjei c. könyvet, Jocnak meg semmit, mert úgyis azonnal eladná az Ebayen. Magamnak meg bevásárolnék pár Nintendo DS és PSP játékot, csak hogy a kis gyűjteményemmel lekörözzem Grath-et…

GABEN

Én nem megyek mert már nagyon unom minden évben a Los Angelesbe mászkálást. Helyette inkább kutyasz**t kerülgetek a nyócker utcáin. Természetesen minden ajándéknak örülök, csak drága legyen és sok...

JOC

Nos, fő ajándéknak egy Emm Labs CDSDe Signature DCC2e Signature ACD/DAC/preamp kombóra gondoltam. Amikor emiatt már kiörültem magam, akkor szeretném kézhez kapni az EOS 1Ds Mark II fényképezőgépet, elég lesz mellé egy közepes bőröndnyi objektív, nehogy megemeljék magukat a srácok. Végül lezárásképpen jöhet még egy szakajtónyi Shakti kő…

GRATH

Reményeim szerint én rengeteg szép emlékkel fogok hazatérni, és ezeket akár ingyen is hajlandó leszek megosztani a többiekkel – hiszen a baráti beszélgetéseknél nincs is szebb dolog a világon; Chrisnek például mindenképpen el fogom mondani, hogy milyen varázslatos érzés a WoW-kiegészítővel játszani. Gaben már régóta könyörög egy Beach Boys (vagy Beastie Boys? Elfelejtettem...) pólóért, azt lehet hogy bevállalom.

HANCU

Én már évekkel ezelőtt kifejlesztettem az ideális E3-ajándékot. Tökéletesen kifejezi az amerikai életérzést, hasznos, praktikus, ötletes, nem túl drága, ráadásul simán beszerezhetem itthon is, ha esetleg elfelejtettem volna kinn: egy hamburger. Igény szerint bónusz kis krumplival, ha nagyon el akarom kápráztatni a megajándékozottat…

RICCO

Ha már úgyis útbaejtik a srácok Las Vegast, – mert én ebben teljesen biztos vagyok – akkor hozhatnának onnan nekem, mondjuk egy esetleg három félkarú rablót otthonra, természetesen dugig töltve apróval. Ha ez nincs kéznél akkor pedig néhány szerencsehozó kaszinós kockát.

CHRIS

„Kedves Télapó! Szeretném, ha az idei E3-ról ki tudnál menekíteni pár minimum 200x500-as World of Warcraft posztert, Battlefield 2(142) poszter, és pár új XL-es pólót, mert amiket tavaly hoztál már sajnos kinőttem (nem röhögni!). Ezen kívül jó lenne, ha Grath digitális kameráját teletömnéd érdekes felvételekkel a kiállított játékokról, melyekre aztán egész jövő nyárig csorgathatom a nyálam, és persze ne feledkezzünk meg a PSP-ről sem, amit már tavaly is megígértél, aztán nem lett belőle semmi. Ja igen, és ha találkozol Sasával, tegyél be a cuccai közé néhány gramm illegális élményfokozót, hátha elkapják a határon… Köszike!"

Nem tőletek kérem, mert ti k*****ök vagytok!

irta · Grath

Deus Ex: INVISIBLE WAR

A megmentő

fejlesztő > *ion storm* kiadó > *eidos* web > *www.deusex.com*

Az első rész igazi kultsiker lett, a mai napig rengeteg játékos azt tartja minden számítógépes RPG-k legjobbjának. A sötét jövőkép, amelyet a játék megjelenített, tele volt korrupcióval, kizsákmányolással és súlyos összeesküvésekkel – és ugyanez igaz a második részre is, amely 2003 legvégén jelent meg. Eleinte a játékos azt sem tudja, kiben bízhat, kinek hihet – és eláruljuk, ez a játék végére sem tisztul le teljesen... Minden idők egyik legjobb összeesküvés-sztorija most a PC Guru mellékleteként élhető át újra.

Mivel rajtunk kívül álló okok miatt el kellett halasztanunk a Tomb Raider Chronicles teljes játékká konvertálását (ezekben a pillanatokban is azon dolgoznak a fejlesztők, hogy Lara legendás kebleit Window XP alatt is megcsodálhassuk), kicsit előrehoztuk az év egyik legjobb ajándékát, a Deus Ex második részének mellékelését.

HÁTTÉR

Cirka húsz évvel járunk az első rész befejezése után, és bizony a dolgok nem javultak sokat azóta. Akkori főhősünk, JC Denton az elmúlt években tönkretett egy világuralomra törő mesterséges intelligenciát, ami ugyan szép dolog, csakhogy ennek az lett a következménye, hogy összeomlott az egész bolygó kommunikációs rendszere. Országnyi területek néptelenedtek el, tízmilliós városok dőltek össze, egyszóval nehéz korszakot élünk – persze az emberiséget szinte lehetetlen elpusztítani, így hamar újra kialakulnak a nyüzsgő metropoliszok, lényegében egyetlen jelentős újítással a korábbiakhoz képest. Ez pedig az Order nevű különös vallás, amely elvileg a szegények és az elesettek támogatója, de amikor megpillantjuk csuklyás-lézerfegyveres képviselőiket, már sejthetjük, hogy itt más indokokra is rábukkanhatunk...

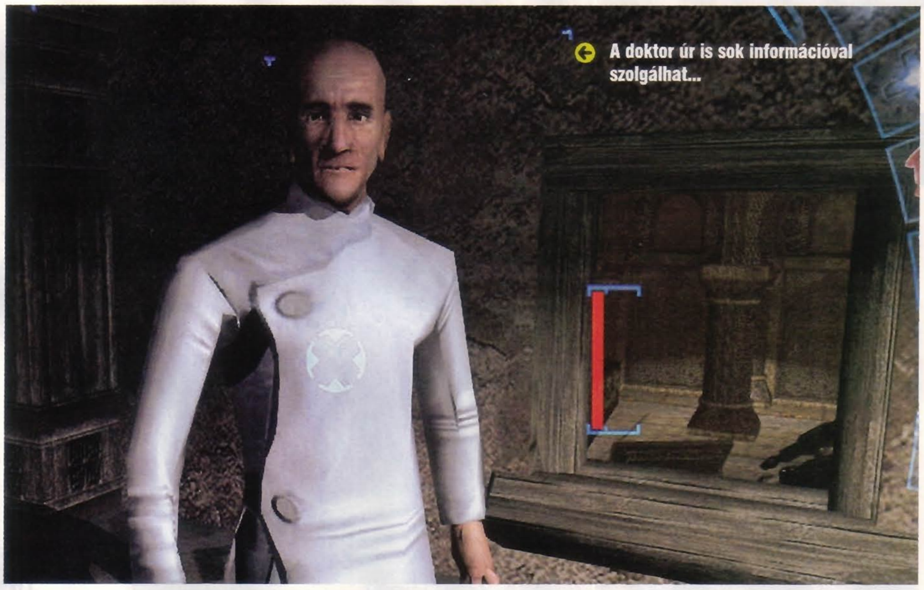
Noha később akár velük is összeállhatunk, az egész játék úgy indul, hogy a szerény személyünket is nevelő katonai kiképzőbázist megtámadják a „papok", így aztán nincs mit tenni, menekülnünk kell. Innentől kezdve tulajdonképpen a magunk urai leszünk (na persze...), és mi dönthetjük el, kinek hiszünk, ki mellé állunk a történelem alakításában – a minket Egyiptomtól Németországon át az Antarktiszig repítő történet során megannyi árulást és fordulatot fogunk megtapasztalni. Poénokat nem szeretnék lelőni, de egy dolgot itt vegyünk szó szerint: nem bízhatsz senkiben!

info

Warren Spector, az első Deus Ex vezető designere a második részben már nem vett részt. Jelenleg új stúdiójával egy titkos projecten dolgozik.

FEJLŐDÉS

Az eredeti Deus Ex fejlődési rendszerét a második részre meglehetősen leegyszerűsítették (ez anno sokaknak csípte is a szemét), lényegében arról van szó, hogy karakterünk tulajdonságai adottak, és azokat csak biocanistereknek nevezett tárgyakkal tudjuk javítani. Összesen öt testrészünkbe szerelhetünk ilyen tápokat (karok, lábak, gerinc, agy, szemek), mindenhol három lehetőség közül választva, és mind a 15 képességnél legfeljebb a harmadik szintig fejlődhetünk. Vannak feketepiaci biomodok is, melyeket csak az így megjelölt canisterekkel sajátíthatunk el. Ezek nem feltétlenül erősebbek, mint a legális fajtájúak, a megjelölés inkább arra utal, hogy ezekkel különféle, több-kevésbé törvénytelen manővereket követhetünk el (például kormányzati robotokat irányíthatunk, ájult emberekből szívhatjuk ki az életerőt).


A doktor úr is sok információval szolgálhat...

sunk van: lefizetjük a takarítót, feltörjük az ajtót, meghackeljük a számítógépet, a szellőzőkön keresztül közelítünk, vagy a játék egy bizonyos pontján az is működik, ha szexpartnernek ajánlkozunk fel... A fizika is sokat segíthet: egyszer úgy kerültem el egy rázós részt, hogy ládákból építettem lépcsőt magamnak - és gondoljunk bele, ez jó két évvel ezelőtt volt, amikor az ilyesmi még messze nem számított alapkövetelménynek.

Ugyanilyen szabadságot élvezünk a küldetések megválasztásában is, hiszen a fontosabb dolgokkal kapcsolatban általában mindkét - és később mindhárom - oldal elmondja az érveit, kívánalmait és általában fenyegetéseit is. Így aztán rajtunk áll, hogy egy fegyverprototípust ello-

Ne hagyjuk magunkat megtéveszteni, csak a halott ellenség a jó ellenség!

Ezekkel a biomodokkal tulajdonképpen játékstílust is választunk, hiszen kialakíthatunk olyan kombinációt, amely a közelharcra épül, de összehozhatunk magunknak egy szinte láthatatlanul osonó figurát, vagy éppen mesterlövészt is. A játékstílusok további finomításában a fegyverekbe szerelhető kiegészítőknek lesz szerepe - de a megnövelt sebzés, vagy az alacsonyabb lőszerfogyasztás mindenkinek jól jöhet. Apropó lőszer, itt is igen furcsán változtattak az alkotók: nemhogy az első rész egy fegyverbe való különféle lőszertípusait felejthetjük el, de egészen odáig elmentek az Ion Stormosok, hogy a pisztolytól a rakétavetőig minden fegyver ugyanazt a skulót használja, csak éppen eltérő mértékben fogyasztva a készleteket. Mivel robotokkal igen sűrűn össze fogunk akadni, célszerű legalább egy fegyvert úgy kialakítani, hogy az ellenük kiemelten magas sebzést okozzon.

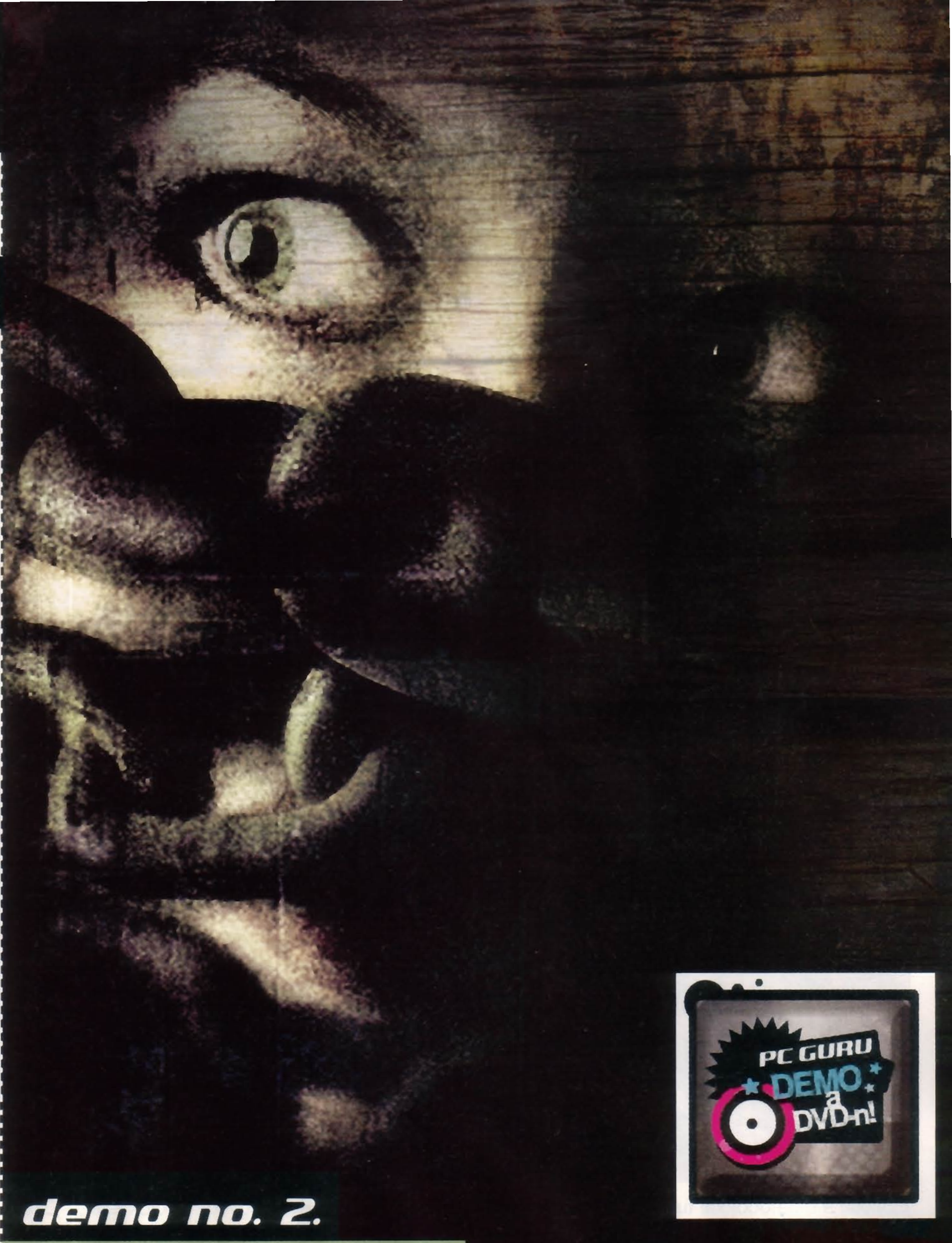
SZABADSÁG

A játék legnagyobb erénye, hogy az általa támasztott kihívásokat szinte bármilyen módon hagyja leküzdeni. Minden ellenféllel, minden számítógép vezérelte gépágyúval tucatnyi módon bánhatunk el - és ezen nem azt értem, hogy választhatunk, melyik fegyverrel lőjük szét... Elterelhetjük a figyelmüket, biomodok segítségével ellopakodhatunk mellettük, a gépágyú felett átvehetjük az uralmat, a humanoidokat elaltathatjuk, kereshetünk alternatív útvonalat (általában szellőzőkön át), vagy álcázhatjuk is magunkat. Amikor be kell jutnunk egy lakásba, akkor is millió választá-

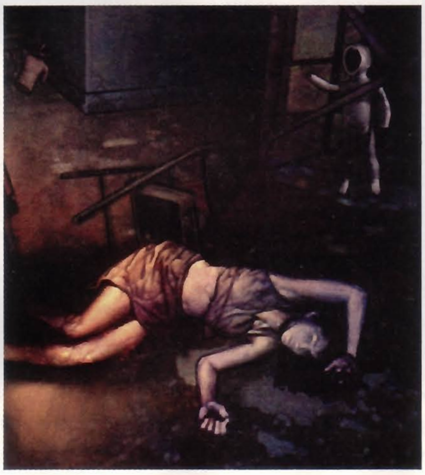
punk vagy elpusztítunk, egy tudóst kinyírunk vagy megmentünk... Ezzel kapcsolatban egyetlen panasz merülhet fel, mégpedig az, hogy akármennyire elköteleznénk magunkat az egyik oldal mellett, egyszerűen nem vághatjuk el magunkat véglegesen a másiktól - még ha ezer katonáját is öltük meg, száznyi tervét dúltuk is fel teljesen mondjuk a vallásosoknak vagy a biomódosítások ellen küzdő templomosoknak, akkor is megkeresnek minket százegyedszer. Igaz, így legalább az összes társaságot megismerhetjük, amelynek a végjátékban lesz igazán szerepe, hiszen mi dönthetjük el, hogy melyik bandának szavazunk bizalmat. Elárulom, igazán jó döntés nincs...

A Deus Ex 2 ugyan nem olyan hosszú kaland, mint elődje (10-15 óra, alaposságunktól és az opcionális feladatok teljesítésétől függően), de mindenképpen megéri végigjátszani. Akkora klasszikus nem lett belőle, mint az első részből (ezt egyébként a 2006/02-es számunkhoz mellékeltük, érdemes először annak nekivágni, hogy tisztában legyünk a múlttal), de az biztos, hogy nagyon jó játék!

DVD tartalom



Amíg legutóbbi számunkban beharangozott teljes játékunkat Windows XP kompatibilissé varázsolják a fejlesztők, addig megpróbálunk kárpótolni benneteket, így feltettük mellékletünkre a csak későbbre szánt Deus Ex: Invisible Wart. A közel két és fél gigán terpeszkedő program önmagában is hosszú elfoglaltságot biztosít, de ha ez mégsem lenne elég, akkor bizonyára minden igényeteket kielégíti a rengeteg fantasztikus demó. Ráadásul nincs megállás, következő számunk mellékletén egy minden részletre kiterjedő E3-beszámolót is fogtok találni!



demo no. 1.

CONDEMNED

A Monolith legújabb játékának demóját kizárólag erős idegzetű olvasóinknak ajánljuk, mert az hiába rövidke, hajlamos az emberre igen sűrűn ráhozni a frászt. A demót egyébként több pályából ollózták össze, méghozzá oly módon, hogy mindent kipróbálhassunk a Helyszínelők-féle nyomozástól kezdve a közelharcon át egészen a lövöldözésig. Erős videokártya és gép nem árt alá, és persze a függönyt se felejtsétek el behúzni (na és a játék indítása előtt konfiguráljátok be az akciógombokat, mert alapból azok nincsenek beállítva).

W, A, S, D – Karakter mozgatása
F – Elemlámpa
T – Helyszíneléshez szükséges felszerelés
TAB – Lőfegyver közelharcra való használata
R – Lőszerkészlet ellenőrzése

demo no. 2.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

Feltehetően már csak pár hetet kell a legújabb Heroes of Might and Magic rész nélkül eltöltenünk, mely a demó megjelenése után már sokkal gyorsabban fog telni. A meseszép grafikával és zenével megáldott program kipróbálható változatával igen sok ideig leköthetjük magunkat, ugyanis a csomagba felkerült két pálya, két kipróbálható fajjal, valamint a Custom Game opció is; sőt mi több, még online is kipróbálhatjuk magunkat. Végleges tesztünk a következő számra várható.

Kurzormozgató nyilak – Kamera mozgatása
TAB – Váltás a hősök között
Szóköz – Hős mozgatása
C – Varázskönyv
T / U – Váltás Felszín és föld alatt
E / Enter – Kör befejezése
F6 / F9 – Gyorsmentés / Gyorstöltés

demo no. 3.

TOMB RAIDER LEGEND

A legújabb Tomb Raider rész sikeresen állította vissza a megkopott renoméjú sorozat hírnevét, melyről most ti is meggyőződhettek, hála a DVD-n található demónak. A közel fél gigabájtos csomag telepítése után a Bolíviában játszódó pályának futhatunk neki, ahol megismerkedhetünk az újdonságokkal és elsajátíthatjuk az irányítást is, miközben ritkítjuk a vadállatokat, riválís felfedezőket és kergetünk egy ősi kincset...

W, A, S, D – Lara mozgatása
Szóköz / Jobb egérgomb – Ugrás
F – Guggolás, ereszkedés, gurulás
Q – Horog eldobása
G – Célpont befogása, elengedése
Bal egérgomb – Lövés

SHARE WARE

Mystery Case Files: Prime Suspect

Aki már kicsit unja a hagyományos shareware játékokat, annak végre egy kis változatosságot fog nyújtani a Mystery Case Files új része. A játékmenet igen egyszerű, ám annál szórakoztatóbb: a különböző helyszíneken elrejtett tárgyakat kell felkutatnunk, amelyek alapján egyre közelebb jutunk a fő cselekményszál kibontakozásához és ezáltal a küldetésként szánt ügy végéhez. A játékhoz mindenképp szükséges alapfokú angol nyelvtudás!

Ezen kívül Beezle, Cake Mania, Easter Bonus, Fluff 'Em Up, Jewel Miner, Pirate Poppers, RIP Strike Back, Snowy Lunch Rush, Tinos Fruit Stand shareware játékok a DVD mellékleten!

TURKÁLÓ

Windows Defender Beta 2

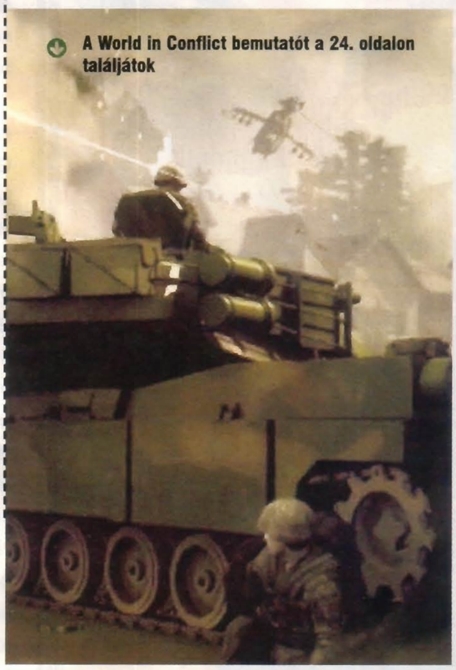
Azok, akik sok időt töltenek el különféle számukra ismeretlen weboldalak böngészésével, minden bizonnyal szembesültek már azzal, hogy kéretlen programok telepedtek fel számítógépükre. Gyakran megesik az is, hogy egy-egy oldal megnyitásával hirtelen pop-up ablakok tucatjai pattannak fel, melyek különféle szolgáltatásokkal traktálják szerencsétlen felhasználót. Ezeken elkerülése érdekében született a Microsoft Windows Defender (korábban MS AntiSpyware) program, amely hathatós védelemmel látja el operációs rendszerünket az erőszakos weboldalakkal szemben. A szoftver képes folyamatosam felügyelni a háttérben zajló eseményeket, s így munkánkat vagy a játékot megszakítások nélkül folytathatjuk.

ROVATOK

World of Warcraft

Az odáig rendben van, hogy a fél szerkesztőség WoW-függő, s ezért szinte másról sem tudunk beszélgetni, de higgyétek el, nem (csak) ezért ajánljuk figyelmetekbe rovatunkat. Kiss Bálint munkája ugyanis hónapról-hónapra egyre érdekesebb, rovatában minden megtalálható, amit egy WoW iránt érdeklődő csak szeretne. Ebben a számban például megtekinthetitek az X-Fire által hirdetett videókészítő verseny tánc-kategóriájának győztes pályamunkáját, ami felettébb viccesre sikeredett...

Ezen kívül Action!, Command & Conquer: Generals, Diablo 2, Focivilág, GTA, Jedi Academy, Mafia, Magyarítások, Photoshop, Repülőgép-szimulátorok, Szerepjátékok, Star Wars, Unreal Tournament és Warcraft rovatok a DVD mellékleten!



A World in Conflict bemutatót a 24. oldalon találjátok

KILLING SPREE!

A **7th Serpent** egy külső nézetből irányítható mod, amely a Max Payne 2 motorjára épült – és persze szükséges is hozzá a teljes játék. A Hetedik Kígyó teljesen új történettel ajándékoz meg minket, amelyben Vince Petero bőrébe bújva kell egy szövevényes, korrupcióval átitatott környezetbe ültetett sztorit végiglövöldöznünk. A modot 2003 közepe óta fejlesztik folyamatosan, és a végleges verzió a tervek szerint három fejezetből fog állni – ebből az elsőt találjátok meg lemezmellékletünkön.

Játékdemók: World Cup 2006 / Blazing Angels / Condemned / Desperados 2 / Heroes of Might and Magic 5 / Rise and Fall / Rise of Legends / Tomb Raider: Legend

Animációk: Crysis / Guild Wars: Factions / Ghost Recon Advanced Warfighter / Half-Life 2: Episode 1 / Heavy Duty / Moscow to Berlin / Over the Hedge / Paradise / The Movies: Stunts and Effects / The Witcher / Tomb Raider Legend / World in Conflict

Javítások: Age of Empires 3 v1.06 / Battlefield 2 v1.22 / Band of Brothers: Eerned in Blood v1.2.4 / Call of Duty 2 v1.2 / Civilization 4 v1.61 / Commandos: Strike Force v1.2 / Crashday v1.1 / LotR: Battle for Middle-Earth 2 v1.02 / Tomb Raider: Legend v1.1

Mozielőzetesek magyar felirattal: An American Haunting / Da Vinci Code / Goal! / Mission Impossible 3 / Poseidon

Shareware játékok: Mystery Case Files: Prime Suspect / Beezle / Cake Mania / Easter Bonus / Fluff 'Em Up / Jewel Miner / Pirate Poppers / RIP Strike Back / Snowy Lunch Rush / Tinos Fruit Stand

Állandó rovataink: Action! / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Focivilág / GTA / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Szerepjátékok / Star Wars / Unreal Tournament / Warcraft

Háttérképek: Age of Conan / Armored Core (2db) / God of War (2db) / Guild Wars: Faction (2db) / Half-Life 2: Episode One / Hellgate: London / Ghost Recon: Advanced Warfighter (2db) / Blazing Angels (3db) / Condemned (6db) / Full Spectrum Warrior: Ten Hammers (3db) / Elder's Scroll: Oblivion (6db) / Spellforce 2 (12db)

Extrák: Mentőövek (az eddig megjelent játék mentőövek) / CheatLand (csalások több mint 2800 játékhoz)

Killing Spree: 7th Serpent (Max Payne 2 mod)

Képek a kukkolóban: ArchLord / Armed Assault / Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth / CellFactor: Combat Training / Dreamfall: The Longest Journey / Half-Life 2: Episode One / Inhabited Island / Mutant / Rogue Trooper / Scarface: The World is Yours / SiN Episodes / Stranger / Sudden Strike III: Arms for Victory / The Da Vinci Code / The Settlers II: the Next Generation / World in Conflict

Turkáló: Adobe Acrobat Reader 7.0 magyar verzió / Blaze Media Pro v6.1 / Cliprex DVD Player Free / Intervideo WinDVD 7 / QuickTime 7.0 és iTunes / DivX 6.2 és Xvid 1.2 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.4 / VirtualDubMod v1.5.10 / AVG Antivirus / Antivir / F-Prot Anitvirus / Norton Antivirus frissítés (2006.04.23) / BitDefender 8.0 (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 4.0b / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 5.21 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 6.4 és Nvidia Detonator 84.21 / Logitech SetPoint v2.47 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.54a / AdAware SE Professional v1.06 / CWShredder v2.15 / Google Earth / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.04 / Internet Download Manager v5.02 / Windows Defender / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot v1.4 / SkyPe v2.0.0.94 / HyperSnap DX v6.01.02 Magyar / SnagIt v8.0 / ACDSee 8 / IrfanView v3.98 Magyar / Fraps v2.7.2 / Everest Home Edition 2.2.0 / PowerStrip v3.63 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2006 / WinRar 3.51 Magyar / WinZip 10.0 / katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

Tabula RASA

Fejlesztő > Destination
Kiadó > NCsoft
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

Az első képek anime-jellegű leánykái óta alaposan átalakult a Tabula Rasa

Richard „Lord British" Garriot már hosszú ideje nem volt képes kiadni egy játékot sem – saját programmal, az Ultima IX-cel legutóbb 1999-ben jelentkezett. Az online szerepjáték Tabula Rasa fejlesztése – méltóan nevéhez – vagy háromszor indult újra teljesen tiszta lappal, az eredeti futurisztikus anime hangulat időközben sokkal sötétebb, nyugati stílusban a monitorokra álmodott háborús sci-fi környezetté alakult, ahol az emberek különféle bolygókon küzdenek a Bane nevű, mindent lerombolni akaró idegen népség ellen.

A fejlődési rendszer leginkább a Star Wars Galaxiesére hasonlít: kezdetben egyszerű közkatonák vagyunk, aztán előléptetésnél választhatunk, hogy milyen irányban szeretnénk fejlődni; a nehézfegyverestől a kommandósig minden irány választható. Előléptetésnél mindig új fegyverek és páncélok válnak elérhetővé, ráadásul a Tabula Rasa mágiájaként is felfogható, Logos nevű képességeink tárháza is ilyenkor bővül (sajnos arról fájdalmasan kevén információ van, hogy ezek segítségével pontosan mire is lesznek képesek a karakterek). Fejlődésünk egyáltalán nem kötött, bármikor lemondhatunk rangunkról, és elölről kezdhetjük a gürcölést egy másik ágon. A harc, noha a képek alapján talán akciódúsnak tűnhet, a jó öreg ikonokon alapuló megoldást fog alkalmazni, a küldetések pedig a ma már mindenhol használt instance-ozással lesznek megoldva, azaz mások nem avatkozhatnak majd bele a mi harcainkba.

>> A Sega Rally-sorozat következő, REVO alcímet viselő része PC-n is meg fog jelenni, valamikor az év végén.

Itt már csak egy igazán szerencsés lövés segíthetne rajtunk...

A másik egyedi vonása a játéknak, hogy a háttértörténet igen kidolgozott lesz, és ennek alakulásába a karakterek is beleszólhatnak. A küldetések legtöbbje egyedül is teljesíthető, de lesznek csapattal végrehajthatók is, ezek fogják alakítani a történelmet – ezekben az idegenektől hódíthatunk el gyárakat, városokat, felrobbanthatunk csatahajókat, örökre végezhetünk a Bane tábornokaival.

A klánok által véghezvitt hősies eseményekről egy, a játékon belül terjesztett kis magazin fog tájékoztatni mindenkit, így aztán ha valami igen extra dolgot cselekszünk, akkor arról tényleg mindenki tudni fog a szerverünkön. A mai szokásoknak megfelelően a hangkommunikációhoz már nem lesz szükség külső szoftverre, a Tabula Rasa alapból is rendelkezik ilyennel.

A fejlődéssel együtt nem csak magasabb rangot, de egyre jobb fegyvereket is kapunk

Frontlines
FUELS OF WAR

Fejlesztő > Kaos **Kiadó >** THQ **Megjelenés >** 2007. harmadik negyedév

A népszerű Battlefield-mod, a Desert Combat készítői néhány felvásárlást túlélve jelenleg a THQ kötelékében, Kaos Studios néven dolgoznak. Első játékuk a Frontlines nevet viseli, és nem meglepő módon egy multiplayerre koncentráló FPS lesz. Igaz, ezúttal állítólag lesz emészthető egyjátékos mód is benne (amit oximoronként multiban, azaz kooperatív módban is végigküzdhetünk), ahol egész seregeket kell győzelemre vezetnünk, vagy a Nyugati Koalíció, vagy a Vörös Csillag (Oroszország és Kína) tagjaként. A lényeg az online harcokon lesz: összesen harminc fegyvert és ugyanennyi járművet felhasználva. A közeljövőben járunk, úgyhogy mai tankok, terepjárók és repülők kicsit futurisztikus verzióit fogjuk vezetni. Ezúttal nem zászlófoglalás a cél, hanem a frontvonal elvitele az ellenfél bázisáig, majd természetesen annak elfoglalása. A grafika az első képek alapján hangyányit lelombozó, különösen azt figyelembe véve, hogy még bő egy év van a megjelenésig – reméljük, addig javítanak rajta

Disciples 3
RENAISSANCE

Fejlesztő > Akella és .dat **Kiadó >** Strategy First **Megjelenés >** 2006. negyedik negyedév

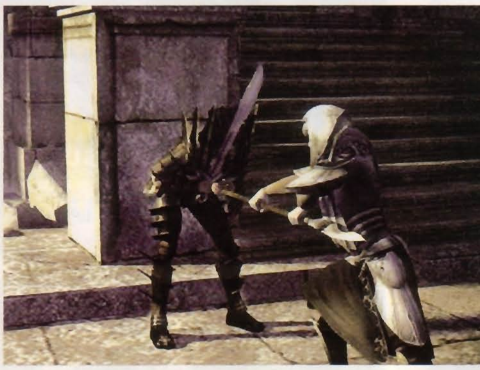
A Disciples 2 talán a legjobb Heroes-klón volt, fantasztikus hangulattal és néhány remek újítással – nem véletlen, hogy a harmadik rész bejelentését rajongók ezrei várták. A Renaissance megtartja az előd lényegi részei, így a csaták továbbra is körökre osztottak lesznek, egységeink fejlődnek, új képességekkel gazdagodnak és a hangulat is a dark fantasy legjobb hagyományait idézi (igaz, a kiadott képeken mintha egy kis ázsiai vonás is felfedezhető lenne...). Az újítások egyrészt a grafikát érték, most már minden gyönyörű 3D-ben fog pompázni, másrészt meg a Heroes 5 nyomán elfelejthetjük szigorú körökre osztottságot: itt is a lények gyorsaságára épül, hogy milyen sűrűn cselekedhetünk velük. Az alapjátékban három nép lesz elérhető (emberek, elfek, kárhozottak), a többieket a már most betervezett kiegészítőkben kapjuk meg.

ELVEON

Fejlesztő > 10Tackle Slovakia **Kiadó >** 10Tackle **Megjelenés >** 2007. második negyedév

A 10Tacle a CD Projekt nyomában jár: eleinte mindketten disztribúciós tevékenységet végeztek, majd a sok siker után elérkezettnek látták az időt, hogy maguk is felcsapjanak fejlesztőnek – a lengyelek a Witcheren dolgoznak, a szlovákok pedig egy fantasy környezetű akciójáték elkészítésébe fogtak bele, méghozzá irigylésre méltó lendülettel (és hozzátennénk, irigylésre méltó kiadói támogatással, költségvetéssel). Kezdetnek megvásárolták az Unreal Engine legújabb változatát, felvettek három szlovák fantasy írót, hogy dolgozzák ki legalább bioware-i mélységben a háttérsztorit és a világot, kidolgoztak egy elf nyelvet és körülbelül négymillió harci mozdulatot rögzítettek egy motion capture stúdióban. Maga a harcrendszer egyelőre nem ismert, a történetről pedig annyit tudunk, hogy egy Naon nevű világon játszódik, ahol az elfek uralkodnak a koszosabb és kevésbé civilizált népek fölött – egy nap azonban elcsórják a nép szent könyvét, az Elveont, és valakinek azt vissza kellene szereznie…

Remélhetőleg a harcrendszer tényleg egyedi és élvezetes lesz



Desperate HOUSEwives

Fejlesztő > Liquid **Kiadó >** Buena Vista **Megjelenés >** 2006. negyedik negyedév

Ha a Vészhelyzetből játék lett, akkor nehogy már a Született feleségek (ilyen borzalmas magyar címet…) maradjanak ki, nem igaz? Legalábbis a Buena Vista így gondolta, és az egykor sokkal komolyabb játékokkal foglalkozó Liquid – Battle Realms, Dragonshard – segítségével megpróbálják számítógépes formába önteni a háziasszonyok világát. Mi egy új, ötödik asszonykát fogunk alakítani, aki minijátékok, beszélgetések és lakberendezés útján kell, hogy kiderítse saját, sötét múltját (autóbaleset, amnézia). Az irányítás Sims-módra fog történni, a sztorit pedig a sorozat egyik forgatókönyv-írója készíti (oké, a fickó egyetlen részt írt csak, de hát azért ez is valami…).

top 10
Anglia 06.04.16-06.04.22

SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Mint látható, az angolok is nyitottak az üzletelgetésre
PC GURU 06.03 85%

TOMB RAIDER LEGEND
EIDOS . CRYSTAL DYNAMICS
Lara a legjobb formáját idéző lendülettel tért vissza!
PC GURU 06.05 89%

ELDER SCROLLS 4 OBLIVION
2K GAMES . BETHESDA
Próbáljátok meg zsebmetszeni Delphine Jendet a bravili mágust...
PC GURU 06.05 96%

CHAMP. MANAGER 2006
EIDOS . BEAUTIFUL
Új hónap, új fociszimulátor, újabb milliós eladások
PC GURU - . - --%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Lassan már nyugdíjassá kell minősítenünk a Sims 2-t
PC GURU 04.10 95%

FF XI: TREASURES...
SQUARE ENIX . SQUARE ENIX
A rend kedvéért a teljes cím: Treasures of Aht Urhgan
PC GURU - . - --%

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2
ELECTRONIC ARTS . EALA
Nagyon meg lennénk lepve, ha nem készülne a kiegészítő...
PC GURU 06.04 85%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
A következő nagy újítás Naxxramas Nekropolisza lesz
PC GURU 05.03 97%

FOOTBALL MANAGER 2006
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
A lejtőn, úgy tűnik, a videojátékiparban sincs megállás
PC GURU 05.12 82%

STAR WARS EMPIRE AT WAR
LUCASARTS . PETROGLYPH
Meglepő, megint sikeres lett egy Star Wars-játék...
PC GURU 06.04 84%

The Witcher

Fejlesztő > CD Projekt Red **Kiadó** > CD Projekt
Megjelenés > 2007. első negyedév

Néhány számmal ezelőtt írtunk egy nagy összefoglaló Witcher-előzetest, pompás érzékkel a májusban esedékes megjelenés előtt, amolyan figyelemfelhívó jelleggel. A lengyel fejlesztőket ez persze nem érdekelte, így akciódús szerepjátékukat mindenféle magyarázat nélkül egyetlen húzással közel egy évvel elhalasztották. Az ok azonban minden bizonnyal az, hogy a Bioware-től kapott Aurora motort mára már teljesen újraírták és ez okozott néhány problémát a fejlesztés során.

A játékmenetbe is raktak néhány újdonságot, például most már harc közben megállíthatjuk a játékot, hogy cserélgessük hősünk, a szörnyek ölésére specializálódott Geralt bekészített varázslatait, vagy hogy megváltoztassuk küzdőstílusát. Elkeseredni azért nem kell, a plusz egy év fejlesztési időnek köszönhetően kapunk rengeteg további küldetést, több minijátékot (például ökölharc, ivászat vagy éppen egy gyűjtögetős kockajáték lesz elérhető) és a lehetséges befejezések számát is megnövelik eggyel.

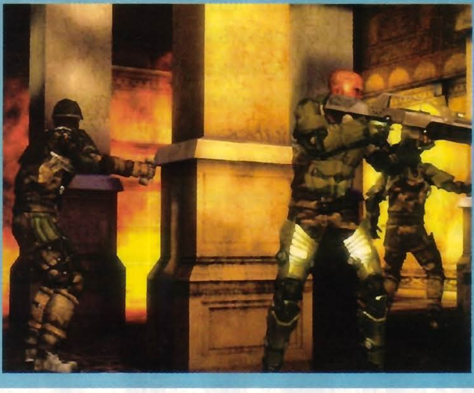
A játék a legutóbbi képek óta rendkívül sokat fejlődött

Ez a döglött ló továbbcsapkodásának tipikus esete - csak éppen egy útonállóval eljátszva

Bet on Soldier BLOOD OF SAHARA

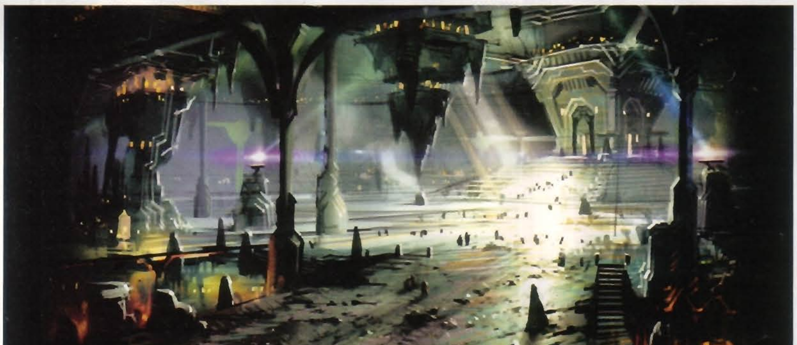
Fejlesztő > Kylotonn **Kiadó** > Frogster **Megjelenés** > 2006. második negyedév

A Bet on Soldier vélhetően meglehetős hasznot hajtott a kiadónak, mert egy ravasz húzással rögtön két kiegészítőt is bejelentettek hozzá. A május végén megjelenő Blood of Sahara természetesen Afrikában fog játszódni és egy Max Balding nevű harcost irányítva kell küzdenünk a minket szponzoráló cég olajérdekeltségeiért. A második expanzió szintén a BoS rövidítés nyomán kapta nevét, ennek címe Black Out Saigon lesz, és értelemszerűen dzsungeles környezetet fog magával hozni. A kiegészítők várhatóan az új pályákon (kiegészítőnként vagy tíz ilyen lesz) és ellenfeleken kívül túlontúl sok meglepő dolgot nem fognak hozni, hacsak az ilyen lemezektől kötelezően elvárt három-négy új fegyvert nem említjük…



Project GRAY COMPANY

Fejlesztő > EA Redwood Shores
Kiadó > Electronic Arts
Megjelenés > Még nem tudni



Az Electronic Arts szinte minden játékkategóriában jelen van, ez alól talán csak a szerepjáték számít kivételnek – ám most ez megváltozni látszik. A munkacímét a fejlesztés vezetőjéről, Steve Grayről kapó PGC már egy éve fejlesztés alatt áll, és a kiadó mindent megtett a siker érdekében. A legújabb Renderware motort és a Sims 2 mesterséges intelligencia-rendszerét használják a játék elkészítéséhez, méghozzá olyan fejlesztők, akiket tucatnyi más RPG-központú cégtől csábítottak el. Az egyelőre meglehetősen vázlatos leírás alapján a játék leginkább az Oblivionra fog hasonlítani, és ugyan erről sehol egy szót sem ejtettek, de a képek alapján jó eséllyel a Gyűrűk ura világában fog játszódni (ha meg nem, akkor Tolkien örökösei bazi nagyot fognak akasztani a plágiumper megnyerésekor…). Megjelenésre még csak tippelni sem tudunk, de 2007 vége előtt semmiképp nem várható…

Hát ha ez nem Mória, akkor vagy a) mi őrültünk meg, vagy b) az EA-re nagy per vár...

top 10

Írország 06.04.16-06.04.22

SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS
2K GAMES . BETHESDA
Tippünk: a következő Sims-kieg a kisállatokra fog koncentrálni
PC GURU 06.03 85%

ELDER SCROLLS 4 OBLIVION
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A fizetős letöltésekért irány a www.obliviondownloads.com
PC GURU 06.05 96%

CHAMP. MANAGER 2006
ELECTRONIC ARTS . EALA
Állítólag nem lett sokkal jobb, mint az előző rész
PC GURU - . - --%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A Sims 2-ből itt már "írdatlan" mennyiséget adtak el
PC GURU 04.10 95%

FOOTBALL MANAGER 2006
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
Az írek nem válogatósak, ha focimanagerről van szó...
PC GURU 05.12 82%

AGE OF EMPIRES 3
VIVENDI UNIVERSAL . BLIZZARD
A folytatásról írt előzetesünket az előző számunkban találod
PC GURU 05.12 89%

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2
VIVENDI UNIVERSAL . BLIZZARD
Reméljük az EA most már készít egy igazán jó GyU-szerepjátékot!
PC GURU 06.04 85%

TOMB RAIDER LEGEND
VIVENDI UNIVERSAL . BLIZZARD
Észrevettétek, hogy Larának kisebbek lettek a mellei?
PC GURU 06.05 89%

CIVILIZATION IV
2K GAMES . FIRAXIS
Méghogy a körökre osztott játékok nem kelendőek manapság!
PC GURU 05.13 94%

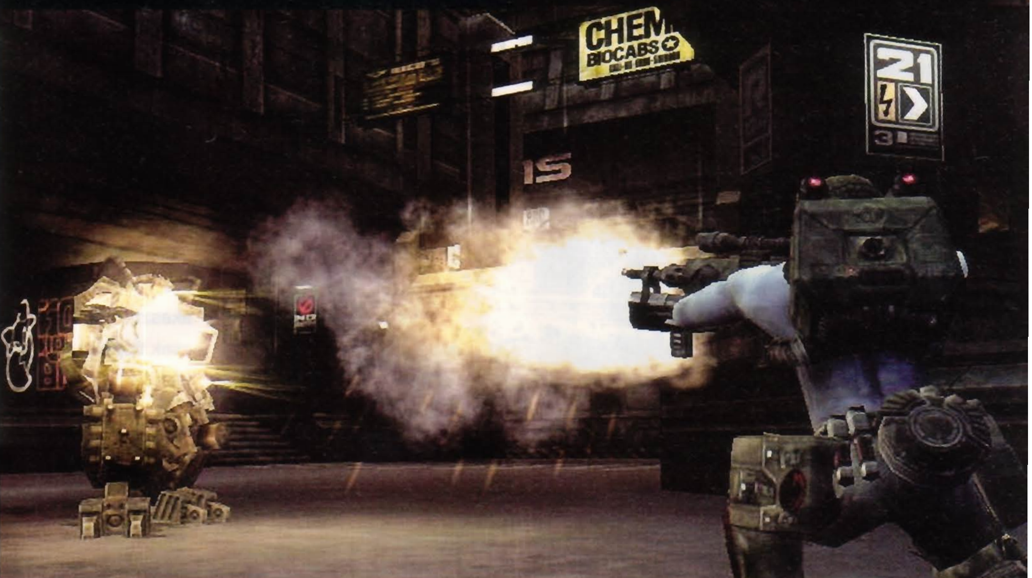
WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Egyáltalán nem véletlen, a WoW-láz mindenhol szedi áldozatait...
PC GURU 05.03 97%

ROGUE TROOPER

Fejlesztő > Rebellion
Kiadó > SCI
Megjelenés > 2006. második negyedév

A Rogue Trooper egy – állítólag Európában igen népszerű – meglehetősen bizarr képregény, amelyben egy genetikailag módosított kék bőrű katona lövi apró darabokká Nu-Earth bolygó több milliónyi ellenséges katonáját; ezt meg ugye nem túl nehéz játékká alakítani. A játék elején még három társunk is velünk lesz, de mikor lemészárolják őket, csak biochipbe ültetett személyiségük marad velünk – no meg az ezek által adott speciális képességeik. Így aztán egyrészt folyamatosan vitatkoznak és kiabálnak egymással és velünk, másrészt pedig Gunnar puskánkat tápolja (azt a földre dobva automata gépágyút kapunk), Helmut a sisakunkba költözik (hackel, ajtókat nyit és hologramot generál), Bagman pedig a hátizsákunkat változtatja lőszer- és gyógycsomag-gyártó üzemmé. Saját karakterünk, Trooper ezek mellett képes a láthatatlanná válásra, így aztán együtt egész jó kis csapatot alkotunk. A játék érdekessége, hogy négyfős kooperatív mód is lesz benne, így bajtársaink elhalálozása nélkül, együttműködve kell kommandóznunk.

Rogue Trooper hajlamos egyedül lerombolni egész városokat



Command & Conquer 3
TIBERIUM WARS

Fejlesztő > EALA **Kiadó** > Electronic Arts **Megjelenés** > 2007.

Bár mindenki azt hitte, hogy az egykori Westwood csapata a Red Alert 3-on dolgozik, az Electronic Arts meglepett minket: a Command & Conquer sorozatot folytatják, a Tiberium Wars lesz a trilógia régóta várt lezárása. Természetesen továbbra is a terrorista NOD és az őket elhárítani kívánó GDI csatázik (illetve lesz egy harmadik faj is, amelyről azon kívül, hogy összeolvaszthatja egységeit, semmit nem tudunk) a változatos harcmezőkön, az élősködő idegen anyag, a Tiberium erejét felhasználva. A játékmenet az eddig tudottak alapján nem sokat változik, továbbra is a pénzgyűjtős, bázisépítős, csatázós rutinra kell számítani – csak mindezt rendkívül látványos környezetben tehetjük meg. Visszatérnek az élőszereplős átvezető jelenetek is (és ezzel együtt minden bizonnyal a jó öreg kopasz Kane, akit imádtunk utálni), no meg szinte az összes ismerős egység az Orca helikopterektől a Mammoth tankokig. A megjelenés valamikor jövőre esedékes.

A tibérium terjedése komoly gondokat okoz a gyalogos egységeknek

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS...

Az **Oblivion** talán még a vártnál is nagyobb sikert aratott, így nem véletlen, hogy már gőzerővel zajlik az első kiegészítő fejlesztése. Túl sokat nem tudni róla, meg nem erősített hírek szerint egy másik Daedra fejedelem fog gondokat okozni hősünknek.

50%

Ugyan szinte semmit nem lehet róla tudni, de az biztos, hogy a nagy gondban levő Atari egy új, **Heavy Rain** nevű játéktól várja a csődtől való megmenekülést. Hogy ez pontosan mi is lesz, azt várhatóan már az E3-on ki tudjuk deríteni!

85%

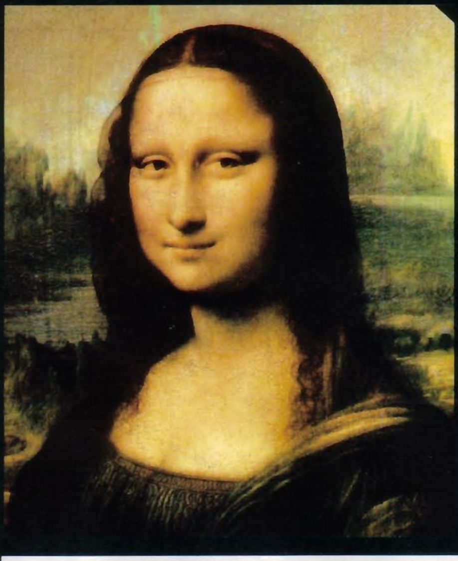
Egy Activisionös fejlesztő írta be egy rajongói fórumra, hogy egyszerre két folytatása is készül a Call of Dutynak: az egyik **Modern Warfare** alcímmel, a másik pedig egyszerűen CoD 3 néven. Az első napjaink sivatagos tájain játszódik, a második pedig a szokásos világháborús környezetben.

50%

A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak a pletykák

The DA VINCI CODE

Fejlesztő > The Collective **Kiadó** > 2K Games **Megjelenés** > 2006. második negyedév



Hihetetlen izgalmasságának – és nem kicsit a Vatikán tiltakozásának – köszönhetően az utóbbi évek legnagyobb könyvsikere lett a Da Vinci kódból, így nem véletlen, hogy májusban már a mozikban lesz a filmváltozat (a filmben sajnos rendkívül idétlen hajkoronát viselő Tom Hanksszel a főszerepben), és a 2K Gamesnek köszönhetően a játékadaptáció is. Ebben két irányítható karakter lesz, a szimbólumkutató tudós mellett a Sophie nevű titkosszolgálatos leánynak is kedvünk szerint parancsolgathatunk. A játékmenet az ígéretek szerint hihetetlenül változatos lesz, a római autós üldözésektől kezdve a vatikáni lopakodáson át a festményeken található nyomok kalandjátékos megleléséig mindenben lesz részünk. Langdon professzorral még verekedni is lehet – persze a legtöbbször menekülnünk kell az agresszívabb elemek elől (ilyen lesz például a folyamatosan ránk vadászó, nekünk csapdákat állító szektatag).

Na persze nem lőnének le minket azonnal, ha éjszaka fogócskáznánk a Louvre-ban...

A jó,

A Time magazin évente állítja össze listáját a világ sorsát leginkább befolyásoló száz emberről. És hogy ez miként kerülhet bele a PC Guruba? Hát úgy, hogy a Clintonékat, Bushékat, a pápát, elnököket és minisztereket tartalmazó listán Rob Pardo neve is feltűnt. Ő pedig a Blizzard alelnöke, a World of Warcraft egyik fő designere. Az újság értékelése szerint a WoW a maga hatmilliós népességével akár még az ENSZ-ben is követelhetne magának helyet. Mekkora gankolás lenne akkor...!

a rossz,

Bár az E3 már csak néhány napnyira van tőlünk (igaz, mire e sorokat olvassátok, már be is zárt), nem tudunk fenntartások nélkül örülni a dolognak, hiszen a fejlesztőkkel, kiadókkal való időpontegyeztetések során sok ígéretes játékról kiderült, hogy nem lesznek jelen a show-n. Ilyen a két éve már demózott Dragon Age, a minket már tavaly lenyűgöző Alan Wake, a teljes titokban fejlesztett Fallout 3, valamint a Valve és az id fejlesztés alatt álló csodái. Az viszont nem lepett meg minket, hogy a Duke Nukem Forever kihagyja a kiállítást...

és a csúf...

A Nintendo forradalmi újításokkal (mozgásérzékelős irányító) szolgáló következő konzolját eddig Revolution munkacímen ismertük, ám a japánok néhány napja bejelentették a masina végleges nevét. Ez pedig Wii lett, utalva a "we", azaz "mi" angol szóra (illetve az "ii" kiejtve japánul azt jelenti, hogy jó). Az igazán nagy baki az, hogy a Wii kiejtve angolul (legalábbis a briteknél) pisilést, illetve az ehhez a férfiaknál nélkülözhetetlen szervet jelenti. Szerencsétlen névválasztás, az már biztos...

Dungeon RUNNERS

Fejlesztő NCsoft **Kiadó** NCsoft
Megjelenés 2006. negyedik negyedév

A koreai NCsoft eddig az igényes, és nem egyszer különleges online szerepjátékairól volt ismert (Guild Wars, City of Heroes, Auto Assault), ám a Dungeon Runnersszel alaposan lerombolták nimbuszukat. Ez is egy online szerepjáték, ami kinézetét tekintve sokkal inkább hasonlít a World of Warcraftra, mint bármi másra. Itt is egy fantasy világ ismerős hőseit indíthatjuk harcba a szörnyek népes seregei ellen, azzal a meglepő húzással, hogy sem játékosok közti harc, sem pedig tárgykészítés nem lesz. Az sem hangzik túl jól, hogy a fejlesztők azzal büszkélkednek, hogy ötvennél is több küldetés lesz a programban. Általában minden játékhoz pozitív a hozzáállásunk, de megvalljuk, a Dungeon Runnersnek igen nehéz dolga lesz, ha az E3-on le akar nyűgözni minket...

World of Warcraft Light; ha ingyenes lenne, kipróbálnánk...

Europa UNIVERSALIS 3

Fejlesztő Paradox **Kiadó** Paradox **Megjelenés** 2007. első negyedév

A nagyszerű Europa Universalis sorozat egy év múlva új taggal fog gyarapodni. Azok, akik az újdonságok hiánya miatt panaszkodtak az EU2-re, valószínűleg most sem lesznek teljesen elégedettek, mert az észrevehetően javuló grafikán és a Paradox saját játékaiból lopott kisebb-nagyobb fejlesztéseken (a kémkedés a Hearts of Iron 2-ből pattant át ide, a történelmi személyiségek jelenléte és jelentősége meg a Crusader Kingsből) kívül túl nagy változásokra nem kell számítani. Persze minden nagyobb és több lett: 1700-nál is több területre van osztva a földgolyó és 250 népcsoport 4000 uralkodójával (!) indulhatunk neki a hódításnak, illetve néhány ország esetében a túlélésért folytatott harcnak. A játék 1453-ban, a Kelet-Római Birodalom bukásának évében indul, és a XIX. század legvégéig tart. A gazdasági, katonai és diplomáciai kérdésekkel körülbelül ugyanannyit kell foglalkoznunk, mint az eddigi részekben, csak mindenhol sokkal több lehetőségünk lesz (főként békeidőben); a vallás szerepe például fontos lesz, és a történelmi személyiségek is eltérő játékstílusokat igényelnek.

top 10

Amerika 06.04.02-06.04.08

ELDER SCROLLS 4 OBLIVION
2K GAMES . BETHESDA
Modokért a www.tessource.net/files oldalt látogassátok
PC GURU 06.05 96%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Két hónapnyi rinyálás után végül sikerült leverni C'Thunt
PC GURU 05.03 97%

SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Nem értem mi van, ezen kívül kihaltak a Sims-kiegészítők...
PC GURU 06.03 85%

THE SIMS 2
ELECTRONIS ARTS . MAXIS
...úgy látszik egyszerűen mindenki megvette őket a Földön
PC GURU 04.10 95%

STAR WARS EMPIRE AT WAR
LUCASARTS . PETROGLYPH
A Petroglyph a Segának is készít egy stratégiai játékot
PC GURU 06.04 84%

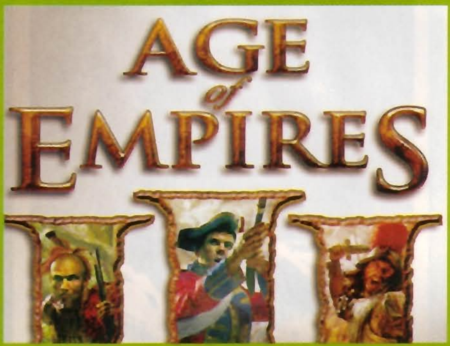
AGE OF EMPIRES 3
MICROSOFT . ENSEMBLE
Az Ensemble pedig egy MMO játékon dolgozgat nagy titokban
PC GURU 05.12 89%

BATTLEFIELD 2
ELECTRONIC ARTS . DICE
Az Armored Fury minikiegészítőt megint elhalasztották. Chris sír.
PC GURU 05.08 98%

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2
ELECTRONIC ARTS . EALA
Ide eredetileg minden idők legrosszabb kis mondatkáját írtuk...
PC GURU 06.04 85%

CIVILIZATION IV
2K GAMES . FIRAXIS
...többek között szerepelt benne egy kazuális kazuár is.
PC GURU 05.13 94%

THE GODFATHER
ELECTRONIC ARTS . EA RS
Ha nem tudsz kiszállni az autóból, vedd meg az eredeti verziót!
PC GURU 06.04 91%



Az idegenek űrhajójában nulla gravitáció mellett kell majd harcba szállnunk

írta · Grath

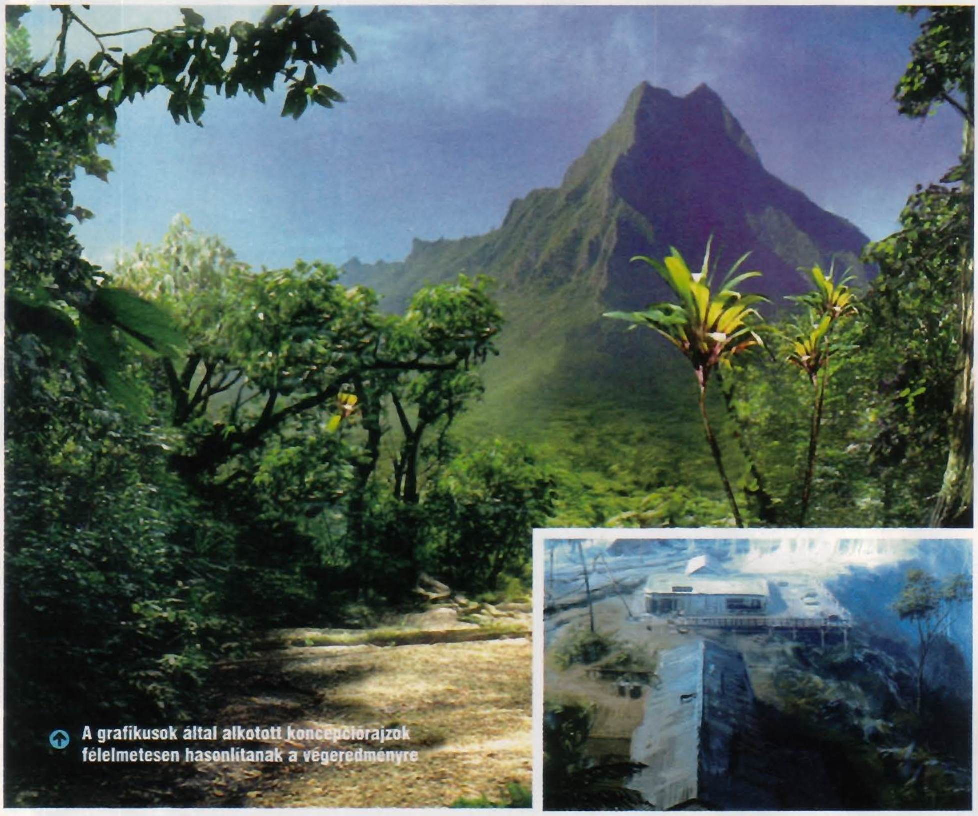
CRYSIS

fejlesztő > crytek kiadó > electronic arts web > www.crytek.com

A CryTeket vélhetően senkinek nem kell bemutatnunk; noha eddig csak egyetlen játék van a hátuk mögött, ma ők Európa egyik legnagyobb becsben tartott brigádja. A pár hete Frankfurtba költözött csapatban 24 nemzet fiai – köztük három magyar is – dolgoznak vadul, a pletykák szerint nem csak a Crysison, de a Far Cry igazi, hivatalos folytatásán is.

Ritka szerencsében volt részem a minap: az Electronic Arts és a CryTek meghívására Londonba utazhattam, megnézni, hogy a fantasztikusnak ígérkező Crysis (lásd 2006/04-es számunk címlapsztoriját) hogy néz ki működés közben. Mint kiderült, egy exkluzív partiról volt szó: minden országból egyetlen újságírót invitáltak meg, így az-

Ha a sok ellenfél nem lenne elég, még az elemekkel is harcolnunk kell



A grafikusok által alkotott koncepciórajzok félelmetesen hasonlítanak a végeredményre

Tájképek

Már a Far Cry is híres volt csodálatos tájairól, szigeteiről, de ezúttal a CryTek nagyságrendekkel szebb látványt képes kisajtolni számítógépeinkből, köszönhetően a vadonatúj CryEngine 2.0-nak. Bár a képekről nehéz elhinni, hogy tényleg egy játék pályáját látjuk rajtuk, ráadásul a megfelelő járművel a legmagasabb csúcsokra is eljuthatunk.

A játék egyébként egy valódi szigeten (is) játszódik, mégpedig a Kína, Japán és Amerika által is kívánt Senkaku-szigetcsoport egyik tagját, Uotsuri-Jimát (Kínában Diaoyudaoként ismerik) modellezték le.

Fent az igazi szigetet, lent pedig a játékbeli megfelelőjét láthatjuk

A tankokkal szinte a játék minden tereptárgya lerombolható lesz

tán az angol nyelv körülbelül húsz akcentusát sikerült összezsúfolnunk a helyszínnek lefoglalt konferenciateremben – és bár nem tartozik szorosan a témához, innen gratulálnék ismét görög kollégámnak, aki beadta a főnökének, hogy a valóságban mindössze három órás műsor öt napig tart, így szervezett magának egy közel egyhetes londoni túrát. Yannis, barátom, bár összekeverve ittad a teát és a kávét, nagy spíler vagy!

VISSZA A JÖVŐBE

A bemutatót Cevat Yerli, a játék kreatív direktora mutatta be, a szokásos vehemenciájával. Azzal kezdte, hogy a Far Cry megjelenése után, amikor a következő játékukon töprengtek, számba vették, hogy abban mi volt jó, és mi volt rossz. Az első rubrikába a mesterséges intelligenciát és a hatalmas, nyílt területeket sorolták; utóbbiba pedig olyan dolgokat, mint a banális sztori, a mutánsok, no meg a quicksave hiánya és a netkód meglehetős kidolgozatlansága. A megol-

A dzsungel lefagyasztásának a környék szinte minden katonája áldozatul esik

info

Még mindig nincs lista, hogy milyen járműveket köthetünk el a Crysisban, de a helikopter, a tank és terepjáró mellé most már felírhatjuk az APC-ket is.

dások egyszerűek, legalábbis utóbbi két esetben: bárhol lehet majd menteni, a hálózati programkódot pedig a nulláról indulva készítették el. A sztorit tekintve is előreléptek, egy hollywoodi (hogy ez pontosan mit is jelent, azt nem tudni, mert nem árulhatják el, kiről van szó) forgatókönyvírót szerződtettek, elmondták neki az alapokat – dzsungel, idegenek, akció – és ő állt elő a két számmal ezelőtt már ismertetett történettel. Azt többször is kihangsúlyozták, hogy igen komoly, már-már komor hangulatú játék lesz a Crysis, így az idegenek félelmetes lények lesznek, kegyetlen szándékok által vezérelve.

Azt hiszem, bátran mondhatjuk, hogy a Far Cryban a mutánsokat senki nem kedvelte – az addig a lopakodásra épülő játékmenet a megjelenésüktől kezdve teljesen átalakult, és nem éppen a javára. Mint Cevat elmondta, ennek az volt az oka, hogy míg az emberi ellenfeleknél lemodellezték a látást és a hallást (tehát csak akkor vettek minket észre, ha ezt lehetővé tettük számukra), a mutánsok húsz méteres körben mindenképpen észleltek minket – ez most változik, így az idegen hódítók elől is el lehet rejtőzni. Igaz, arra azért ügyelnünk kell, hogy ők hőlátással is rendelkeznek, ez okozhat problémákat a lopakodásnál...

A mesterséges intelligencia tekintetében egyébként a crytekesek elképesztő dolgokra készülnek, az egyes ellenfelek például tőlünk teljesen függetlenül is élnek, saját napirenddel bírnak – ez azzal is jár, hogy sehol nem lesznek újratermelődő, vagy egy apró kunyhóból hihetetlen számban előtóduló katonák. Az egész játékmenet arra épül, hogy a játékosnak túl kell járnia az ellenfelek eszén, kihasználva ehhez a környezet (értsd: a valósághű fizika és a hatalmas terep) adta lehetőségeket. Minden egyes helyzetnél mi dönthetjük el, hogy a „fejjel a falnak" vagy az „elsunnyogok a háttérben" szélsőségek között miként reagálunk. Ráadásul a játék három szakasza (a dzsungelharc, a fagyott dzsungelben a szilánkokra robbanó környezetben dúló harc és végül a nullgravitációs küzdelem az idegen űrhajóban) teljesen eltérő környezetbe helyez minket, így aztán alkalmazkodnunk kell, ha életben akarunk maradni.

A JÁTÉK

A körülbelül negyedórás mese után Cevat végre megkönyörült rajtam, és megmutatta a Crysist, azaz az E3-ra kikerülő demó egyik felét. Azt előre megemlítette, hogy a demó – és ezzel együtt a cikk mellett látható képek is – a játék DirectX9-es verziójából származnak, a DX10-es effekteket ugyanis még nem építették bele teljesen a programba. Kérdésemre egyébként elmondta, hogy a megjelenési dátumuknak semmi köze a Windows Vista megjelenéséhez, hiszen a szerződésük külön kiemeli, hogy a Crysishoz mellékelhetik a DirectX10-et – ez azért fontos, mert eddig úgy tudtuk, hogy az a Microsoft új operációs rendszerével fog debütálni!

A demó valahol a játék kétharmadánál játszódik: már azután, hogy az idegenek megkezdték a Föld átalakítását, és mielőtt mi elindultunk volna az űrhajójukat szétcsapni. A helyszín a több képen is látható anyahajó volt, ám ezt ezúttal teljesen más szemszögből láthattam: azt, és az amerikai flotta többi egységét is megtámadták az idegenek. Minden ég, minden kezd összedőlni, ráadásként pedig egy húszméteres, leginkább óriásrákra hasonlító robot tombol a fedélzeten (ebből pár képkockát láthattok is a DVD-n levő videó legvégén).

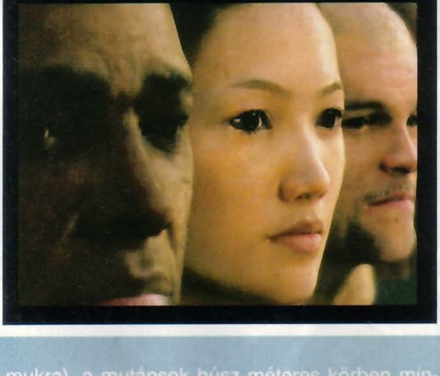
Mi – a játékot Bernd Diemer, a játék vezető designere irányította – a matrózok szállásáról indultunk, innen kellett felküzdeni magunkat a felszínre. Itt egy fémoszlopokkal elzárt ajtó, máshol egy lángoló lépcső állta az utunkat – és itt rögtön meg is mutatkozott a Crysis egyedi, alkalmazkodó hősének előnye. Az ajtónál az izmainkra húztuk rá nanoöltözékünk minden energiáját, és így egyszerűen félrehajítottuk a több száz kilós fémdarabokat, a lépcsőnél pedig a védelemre váltottunk át, és így a tűz alig fejtett ki ránk hatást. A hatalmas, a hajókorlátról letörött gépágyút is csak akkor tudtuk felvenni, amikor az erőnk volt felturbózva.

Amint sikerült felérni az anyahajó fedélzetére, megpillantottuk minden idők legjobb füsteffek-

„Számunkra a játékmenet az igazán fontos; a sztori és a technológia csak másodlagos lehet e mögött. Ha a játékos nem élvezi a Crysist, nézhet ki bárhogy, kudarcot vallottunk!" *Cevat Yerli, kreatív direktor*

Társaság

Bár túl sok új információt nem tudtunk meg három társunkról, most már legalább mindegyikről kaptunk képet. Ugyan főszereplőnkről továbbra sincsenek képek, Cevat néhány megjegyzése árnyalta a Jake Dunn nevű karakter személyiségét – eleinte ugyan úgy fog tűnni, hogy a videojátékok klisés, nagyarcú problémamegoldóját fogjuk alakítani, ám a játék második felére ez teljesen meg fog változni. Látomásokat tapasztalunk, tragikus múltunkról pedig egyre többet tudunk meg.



Egy-egy tűzharc végén a táj teljesen átalakul: a gránátrobbanások, a gépfegyverek tüze egész erdőrészeket képesek letarolni!

info

Külön kihangsúlyoznánk, hogy semmiképpen ne mulasszátok el megtekinteni a lenyűgöző videót, ami helyet kapott a DVD-mellékletünkön!

tjét – a képekről nem feltétlenül jön le, de a vadul lobogó tűz és a tengerbe csapó villámok által megvilágított, a szél által kavart éjfekete füstoszlopok számomra a bemutató legdöbbenetesebb pillanatai voltak! No persze csak addig, amíg a négy csáppal közlekedő robot (csak egy idegen faj van, de a tagjai különféle páncélokat viselhetnek – ez a böhöm ráadásul nem is a legnagyobb ezek közül!) el nem kapta az egyik közel merészkedő repülőt, és bele nem vágta a mögöttünk levő irányítótoronyba, ami elképesztő robajjal omlott össze – a radar csak a god mode-nak köszönhetően nem zúzta össze rossz helyen álló karakterünket. Az újonnan megjelenő tüzek valamivel jobban világították meg a csatateret, ráadásul a friss romok kitűnő

fedezéket nyújtottak a hatalmas lény fagyasztó lehelete és az általa hajigált betondarabok elől.

A lényt végül az egyik társunktól kapott rakétavetővel sikerült kikészíteni, igaz csak harmadszorra – először lefagyott a gép, másodszorra pedig az óriási lény minket nézett lövedéknek, és lehajított minket a hajóról. Ez ugyan az ő szempontjából teljesen érthető, ám ennek nem lett volna szabad megtörténnie – olyannyira, hogy ilyen hibát Cevat is először látott. Sebaj, az újraindítás során legalább megnézhettem, hogy milyen gépen futott a Crysis, és bizony egy ma is elérhető masina volt. A processzor 3.4 gigahertzen pörgött, a videokártyán fél, az alaplapon pedig két giga memória figyelt – ezen a konfiguráción pedig tulajdonképpen szaggatás nélkül ment a játék; bőven az optimalizáció előtt.

TECHNIKAÓRA

A nanoruha által biztosított specializációk (a végleges lista: sebesség, védelem, fizikai erő) közti váltás igen egyszerű volt: az Alt gomb lenyomásával megjelent egy apró, átlátszó menü, amelyben egyetlen egérkattintással választhattunk a kiosztások között. Az egész fél másodpercet sem vesz igénybe, és a machinációk közben továbbra is mindent látunk. A később előadott fegyveralakítás is így ment, csak itt egy másik gomb hívta elő a menüt, amelyben választhattunk a különböző lőszerfajták, távcsövek és konfigurációk között. Pofonegyszerűen és gyorsan működik a rendszer, és a segítségével tényleg teljesen átalakíthatjuk tudástárunkat, harcmodorunkat (ráadásul csak akkor, ha akarjuk, akár úgy is végigjátszhatjuk a játékot, hogy egyszer sem nyúlunk hozzá – bár hogy ezt miért tenné meg valaki, azt elképzelni nem tudom...).

Ha már a lőszerekről volt szó, ezekkel kapcsolatban Cevat új részleteket is elmondott: a normál és a gyújtó hatású lövedékek mellett elérhető lesz egy speciális golyó is, amely álomba szenderíti a célpontot. Sőt, hogy még jobban lehessen ezzel taktikázni, a hatás csak akkor következik be, amikor azt mi aktiváljuk – egy gombnyomás, és az áldozatok (egyszerre legfeljebb négy) azonnal összeesnek. Így kiválóan lehet hatástalanítani egész őrjáratokat, de Cevat kérdésemre válaszolva elmondta, hogy multiplayerben is lehet majd ezzel aljaskodni. Többek között említette a zászlót cipelő játékos anesztezálását (de szép szó!) közvetlenül a cél előtt, vagy azt, amikor egy helikopter pilótáját sikerül „megfertőzni" majd valami földközeli manőver közben elaltatni – a hatást ti is ki tudjátok találni...

VISZLÁT AZ E3-ON!

Bár tulajdonképpen nem sikerült személyesen kipróbálnom a Crysist – igaz, a főmenüben egyszer arrébb löktem a kurzort, úgyhogy ha ez számít, akkor mégis játszottam vele! – meggyőződésem, hogy hatalmas siker lesz. Fantasztikusan néz ki, elképesztő újítások vannak benne és multi terén is komoly rajongótáborra számíthat. Most már csak arra várok, hogy az E3-on magam próbálhassam ki a kibővített demót.

Bár nem túl etikus, de ha muszáj, a fagyott embereket is szilánkokká robbanthatjuk, és így fegyverként használhatjuk az idegenek ellen

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		65%
VÁRHATÓ SIKER		BOMBASIKER

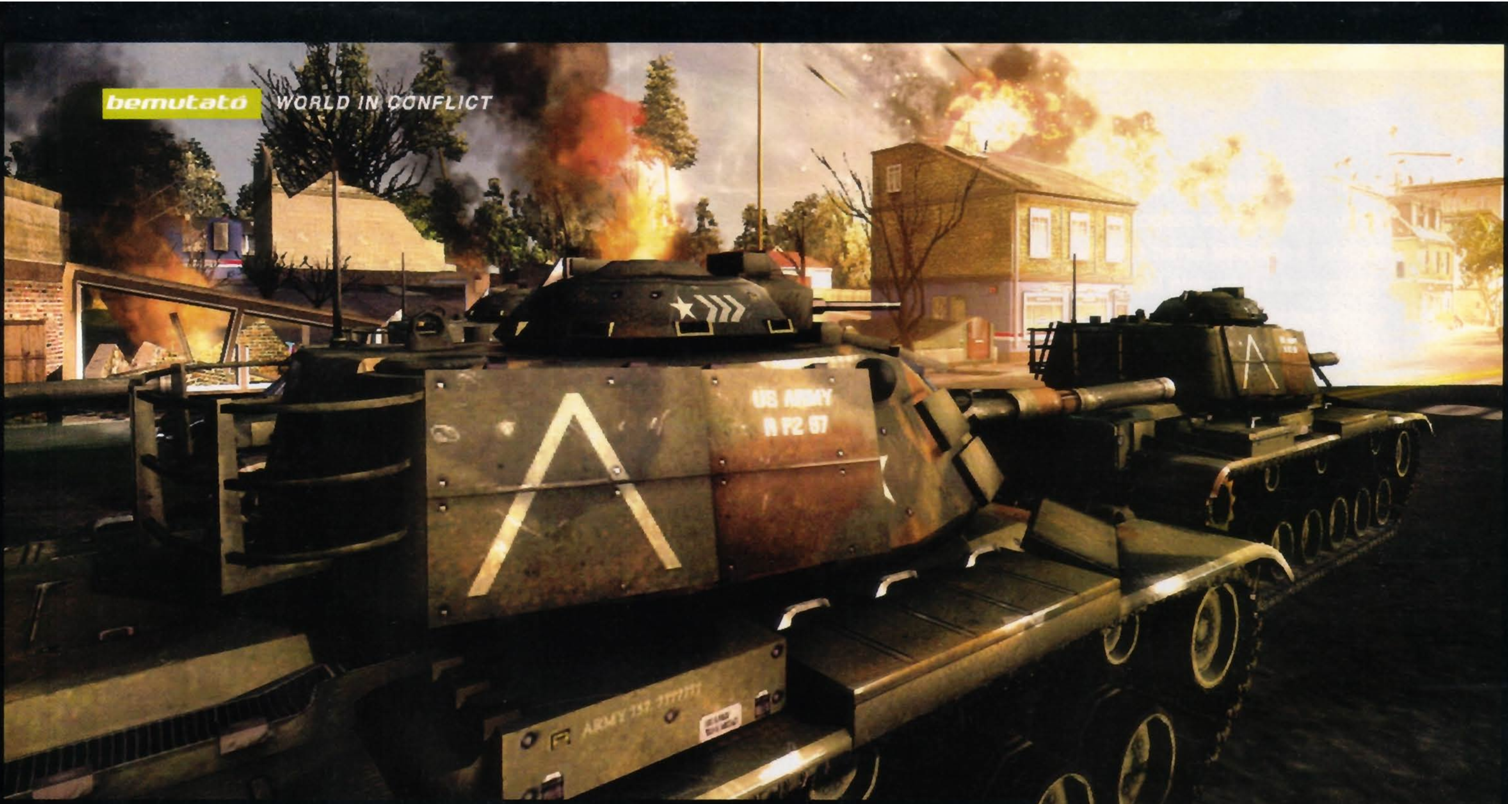
Már két hónapja is leírtam: számomra a Crysis a legígéretesebb PC-s játék jelenleg. Alig várom, hogy végre személyesen is kipróbálhassam, hogy milyen érzés fagyasztófegyverrel aratni, vagy tankkal ösvényt nyitni az erdőben...

GRATH

PRO:
Bár az E3 sok meglepetést hozhat, kétlem, hogy bemutatnának ennél szebb játékot a kiállításon!

KONTRA:
Pontos megjelenési dátum még mindig nincs, és amilyen maximalisták a srácok, sokáig húzódhat a munka

2006. ?.



Egy RTS a Counter-Strike babérjaira tör

írta · Hancu

WORLD IN CONFLICT

No.1 PC GURU

VIDEO a DVD-n!

fejlesztő > massive kiadó > vivendi web > www.worldinconflict.com

A Vivendi tulajdonában levő svéd Massive fejlesztőstúdió Malmö városában dolgozik '97 óta. Eddig a két, igencsak kellemes Ground Control rész miatt szerettük őket, és harmadik játékukkal – bár a sci-fi környezettől elszakadnak – továbbra is az intenzív akció, és az RTS műfaj összeházasítása a céljuk.

Mi lett volna, ha… – ez a felütés a film-, regény- és játéksztori-írók nagy kézikönyvében valahol az apró betűs részben lapulhat meg a sokadik függelékben, olyan ritkán kapunk tőlük jó kis alternatív történelmes témákat. Pedig az alternatív történelem jó móka, intellektuális kihívás és játék, írónak és olvasónak (nézőnek, játékosnak) egyaránt. Hogy egy kicsit szűkítsük a kört, RTS-témában talán a jó öreg Red Alert óta nem írtuk át a történelemkönyveket. Éppen ideje volt hát, hogy a Ground Control két részével befutott svéd Massive végre kiterítse a kártyáit, és lerohanjon bennünket az enyhén sablonos címmel, de annál izgalmasabb tartalommal megáldott World in Conflicttal (az eredeti cím egyébként Project Ice volt, ebből lett WiC, de hát mint tudjuk, egy újszülöttnek minden WiC új).

JÖNNEK AZ OROSZOK!

1989-ben, amikor a hidegháború már az utolsókat rúgja, a berlini falról javában hullik a vakolat, a vasfüggöny pedig rozsdásabb, mint valaha, az összeomlás határán egyensúlyozó Szovjetunió vezetése elkeseredett lépésre szánja el magát, és „rendfenntartási" célzattal európai turnéra indítja a Vörös Hadsereget. A NATO pánikszerűen reagál, az indulatok elszabadulnak, mi meg azon vesszük észre magunkat, hogy szájtátva bámuljuk a játék bevezető képsorait, amiben Seattle felett tízezernyi ejtőernyős készíti elő a szovjet inváziót (nézzétek meg ti is a mozit a DVD-n, igen hangulatos és hatásos darab!)…

info

A Massive első játéka, a szintén formabontó Ground Control ma már ingyenesen letölthető a fejlesztők megújult weboldaláról, a www.massive.se-ről.

Bár az imént RTS-nek tituláltam a World in Conflictot, valójában legalább annyira hasonlít a Battlefieldre vagy a Counter-Strike-ra, mint a klasszikus valósidejű stratégiákra. Nem kell építkezni, nyersanyagokat gyűjtögetni,

Ha nagyon hamar nem romboljuk le azt a gátat, oldalba támad minket az ellenfél

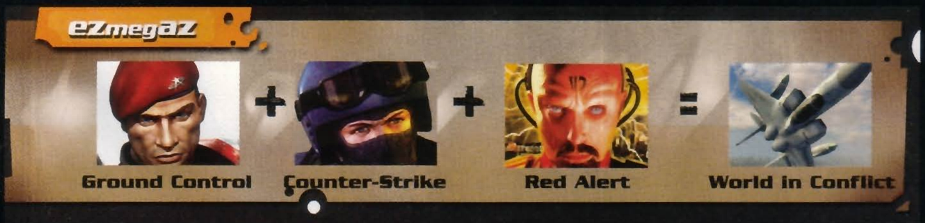
technológiákat kifejleszteni – ami marad, az száz százalék harctéri taktika és akció. Ezt persze

„Elképzelhető, hogy a játékban lesz FPS mód is, vagyis talán magunk irányíthatunk egy-egy egységet. A grafikus motor elbírná a dolgot, de kérdéses, ez mennyire borítaná fel a játékmenetet."

hallottuk már néhányszor; lássuk, hogy a derék svédek mit tesznek azért, hogy legyen tartalom is a hangzatos szlogenek mögött!

Az első meglepi, hogy – talán első alkalommal az RTS-történelemben – a játékot bevallottan elsősorban multiplayer ütközetekre szánják, amihez az egyszemélyes kampány csak amolyan bemelegítőül szolgál. Persze a sikeresebb valós idejű stratégiák hosszú élettartamát eddigi is a multi biztosította, de még nem akadt olyan bátor úttörő, aki bevállalta volna, hogy az egyszemélyes játékmenetet a háttérbe szorítja a multi miatt. Ezzel nagyot lehet bukni, de az is lehet, hogy a World in Conflict az RTS műfaj Unreal Tournamentje lesz – mi reménykedünk az utóbbiban.

Na most jönne igen jól, ha a légierő a mi oldalunkon is beavatkozna!



BATTLEFIELD 1989

Az orosz és amerikai oldal nagyjából hasonló irányítható egységekkel bír; ezek négy nagy kategóriába oszlanak: gyalogság, légierő, páncélosok, és tüzérség. Az összes egység 100%-osan a '89-ben létezett valódi fegyverektől-járművekről lett modellezve, úgy a kinézetüket, mint a tulajdonságaikat illetően. A csavar ott van, hogy a játékos mindig csak az egyik típusú tartozó alakulatokat irányíthatja – egyszemélyes játékban folyton váltogatva a négy hadnem között, multiban pedig a többi játékossal (a játék akár nyolc-nyolc elleni küzdelmeket is támogat) összefogva. A csapatjátékot támogatja még a beépített hangkommunikáció, és a stratégiai térkép, ahol összehangolhatjuk a hadmozdulatainkat a többiekkel.

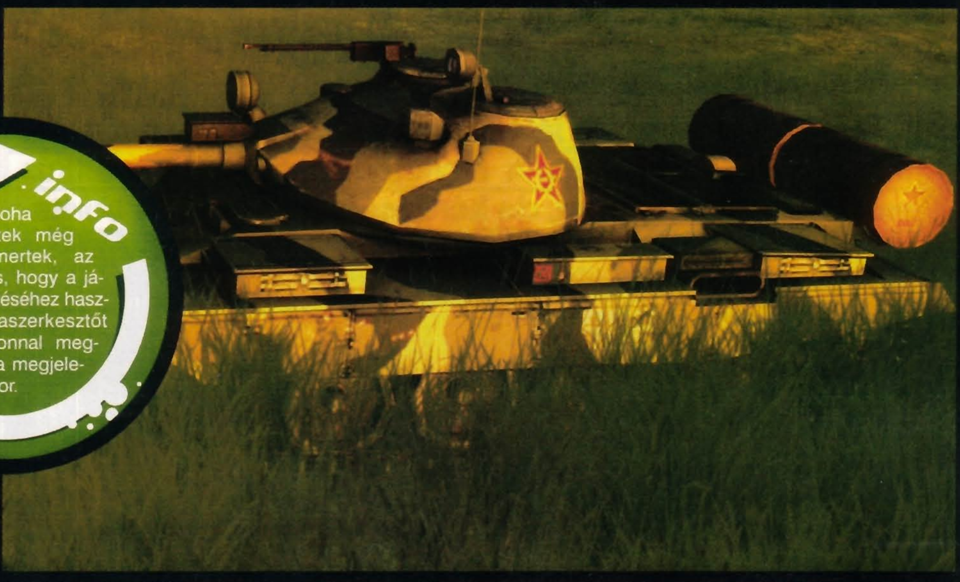
Az egyes hadnemeket irányító játékosok magától értetődő egységtípusok közül válogathatnak (a gyalogság különféle felszerelésű gyalogosokat vethet be, a páncélosok eltérő páncélzatú és fegyverzetű járműveket, a légierő repülőket, a tüzérség pedig nagy hatótávolságú, fixált lövegeket, illetve ők küldhetnek utánpótlást, és javító-gyógyító egységeket is a frontvonalra). Vannak „joker" egységek is, amelyek minden hadnem rendelkezésére állnak, de az ilyen „idegenlégiós" figurák borzasztó drágák – fizessen csak a játékos, ha a profiljába nem illeszkedő fegyverekre vágyik.

100% AKCIÓ!

Mint említettem, a World in Conflictban nincs építkezés, erőforrás-gyűjtögetés, vagy kifejlesztendő új egységek; ehelyett minden a harctéri taktikázásra összpontosít. Minden játékos adott mennyiségű pénzt kap a pályák elején, ezekből vásárolhat egységeket, amelyeket a pályán számára kijelölt zónába dobnak le a hátországból. Ha egy egységünk elpusztult a

Bár túl sok értelme nincs, de akár egész városokat a földig rombolhatunk

harcban, az ára lassan visszatöltődik a kasszánkba, és újra megvehetjük (vagy az ő árán akár egy teljesen más egységet). Ez azt eredményezi, hogy az a játékos, amelyik rosszabbul áll a csatatéren, mindig több utánpótlással rendelkezik, mint aki nyerőben van, a harc automatikusan igyekszik kiegyensúlyozni magát, és végig izgalmas marad. Célunk nem is elsősorban az ellenség felőrlése (hiszen ez ebben a rendszerben szinte lehetetlen), hanem a pályán található kontrollpontok elfoglalása (lásd még a Battlefield zászlóit). Amíg mi több ilyen pontot tartunk az ellenőrzésünk alatt, mint az ellenfél,

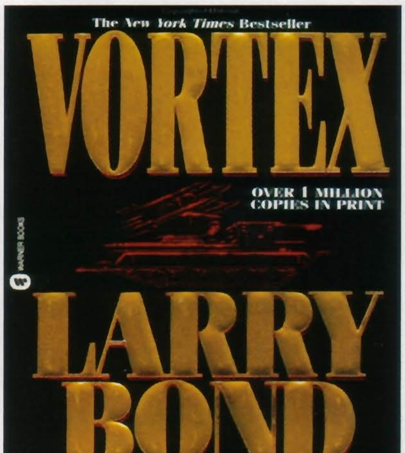


info

Noha részletek még nem ismertek, az már biztos, hogy a játék elkészítéséhez használt pályaszerkesztőt mi is azonnal megkapjuk a megjelenéskor.

A nevem Bond...

A World in Conflict sztoriját nem kisebb személyiség, mint Larry Bond írja, aki miután nyolc évet húzott le a haditengerészetnél, '86-ban Tom Clancyvel közösen megírta a nyolcvanas évek egyik legnagyobb sikerű regényét, a Red Storm Risingot, s ezzel hadtechnikai szekértőből egy csapásra sztár-regényíróvá vált (azóta három politikai thrillere járta meg a bestseller-listák élét: a Red Phoenix, a Vortex, és a Cauldron). A Red Strom Risingból hatalmas sikerű játék is készült a MicroProse műhelyében, aminek hatása a mai napig érezhető a játékpiacon. A fejlesztés során ugyanis a trió oly mértékben összeveszett különféle „játékélmény kontra realitás" problémákon, hogy a) Sid Meier azóta sem készít játékot külső licencből, b) Clancy csakazértis alapon játékfejlesztő céget toborzott magának (ezért létezhet ma Rainbow Six és Splinter Cell!), és c) Bond megalkotta a csontstratégák körében kultikus népszerűségnek örvendő Harpoon sorozatot. Mr. Bond tehát nem kispályás versenyző, sem a sztoriírás, sem a játékfejlesztés területén – jobb kezekbe nem is kerülhetett volna a World in Conflict története!



A gyalogosokat irányító játékos saját egységei érdekében jobban teszi, ha nem a lánctalpasok előtt kószál

a játék fő győzelmi mutatója, a Domination Bar felénk billen – a végső győzelmet pedig az éri el, akire a pálya idejének (ez általában 20 perc) lejártakor a Domination Bar mutat.

Ha ez a rendszer nem adna elég változatosságot, és nem garantálná a fordulatos, az utolsó pillanatig izgalmas csatákat, ott vannak még adaléknak a szuperfegyverek. A látványos, hasznos, okos, önfeláldozó hadmozdulatokat a játék taktikai pontokkal jutalmazza (annak kiértékelése, hogy mi is számít látványosnak, hasznosnak stb. egyelőre homályos pont – majd az E3-on, ahol az ígéretek szerint kipróbálható lesz a játék, kitapasztaljuk). A taktikai pontokból a C&C Generalshoz vagy a Battle for Middle-Earth-höz hasonlóan, elsöprő erejű extrákat vehetünk: spéci egységek csatlakozhatnak hozzánk, egy kémrepülő deríti fel számunkra az ellenséges hátországot, légicsapás ritkítja meg az ellenállás sorait, vagy egy kisebb taktikai atomtöltet készít rövid úton erősen odaégetett pirítóst az ellenséges seregből.

CRITICAL MASS

A grafikát inkább nem méltatom hosszú bekezdéseken keresztül, beszéljenek a képek helyettem. A brutális effektparádéhoz tessék még teljesen szabadon mozgatható kamerát képzelni (ez a Ground Controlokban is megvolt, de közel sem RTS-szériatartozék), az utolsó szögig lerombolható környezetet, és akár 300 egységet egy pályán – na ezt tudja a svédek saját fejlesztésű, Masstech névre keresztelt motorja.

Érdekes módon a svéd programozók mégsem az engine-re, hanem a Massgate (még egy Mass... jó látni, hogy a fejlesztők így tisztelik a Mass-ságot...) nevű hálózati technológiájukra a legbüszkébbek. Ez lényegében egy Battle.net-

szerű online játszótér, ami lassan minden valamirevaló RTS-fejlesztőnek van, szerver- és játékostárs-keresővel, ranglistákkal, klánok támogatásával, csalók kiszűrésével és ilyesmikkel.

Egy pillanat, lerombolható környezet? – vonhatta fel a szemöldökét amúgy Roger Moore-osan a figyelmes olvasó egy bekezdéssel ezelőtt. Mielőtt még végképp begörcsölnének a mimikai izmok, térjünk is vissza erre a témakörre. A játékban az összes objektum elpusztítható, ami egyrészt jó móka és látványos, másrészt fontos játékelem is: gondoljunk csak arra, hogyan rendezi át az erőviszonyokat egy pályán egy lerombolt híd, vagy hogy milyen szinten rúgja oldalba a gyalogos hadosztályait épületekben rejtegető játékos terveit, ha lebontjuk az ominózus épületeket pár megatonnányi robbanóanyaggal. Az útkereső rutin mindenesetre felkészült minden ilyen módon, dinamikusan keletkező vagy éppen eltűnő útvonalra – hát reméljük is, hogy nem fog a fékevesztett pusztítás több bosszúságot okozni, mint szórakozást.

HIDEGHÁBORÚS JÁTÉKOK

A Massive a két Ground Controllal már megízlelte a kritikusok örömujjongásával kísért közepes eladási sikert – a World in Conflict azonban ennél többre hivatott. Fantasztikus grafika, egy csomó jó ötlet, multira koncentráló játékmenet... Hogy a nem éppen forradalmi C&C 3-nál több van ebben a játékban, az nyilvánvaló; én még azt is megkockáztatom, hogy éppen itt az ideje a Starcraft trónfosztásának...

Ezt az épületet egész jól sikerült bevédeni

Azt hiszem megállapodhatunk: a World in Conflict minden idők legszebb stratégiai játéka lesz

Faiskola

A Massive programozói licencelték a SpeedTree technológiájukat a motorjuk számára. Az amerikai IDV cég által gyártott programmodul növényzet (elsősorban, ahogy a neve is mutatja: fák) megjelenítésére szolgál, és olyan játékok használják, mint az Oblivion, a Neverwinter Nights 2, vagy a Spellforce 2; illetve újabban már az Unreal 3.0 motorba is alapból beleépítik. A dolog roppant látványos, olcsó (mindössze nyolc és 13 ezer dollár között mozog per játék) és állítólag meglepően alacsony erőforrásigénnyel bír – emellett igencsak elgondolkodtató, hogy mennyire speciális middleware programokból lehet a mai játékpiacon pénzt csinálni. Ezen felbuzdulva lehet, hogy indítok is egy extrém szellemes képaláírásokat és gyenge szóvicceket licencelő vállalkozást sajtótermékek számára, a PC Guru alapján van erre kereslet...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		60%
VÁRHATÓ SIKER		BOMBASIKER

Nagyon ráférne már az RTS-ekre valami kis vérfrissítés, mert igazság szerint roppant unalmas ugyanazokkal a klisékkel másmás csomagolásban találkozni minden egyes játékban vagy 7-8 éve... Remélem a World in Conflict elhozza a forradalmat!

PRO: Elképesztően néz ki és az egész koncepció újszerű - az év egyik legnagyobb sikere lehet belőle.

KONTRA: Persze meg kell várni, hogy a gyakorlatban miként működik, merthogy akár oltári bukás is lehet...

2006. IV.

Új kalandok a régi világban

írta · Duncan

Medieval 2: TOTAL WAR

fejlesztő > creative assembly kiadó > sega web > www.totalwar.com

A játékot a Creative Assembly Brisbane-ben székelő ausztrál stúdiója készíti, jórészt olyan emberekkel, akik már korábban is a Total War-sorozaton dolgoztak. Ez lényegében a fél Rome-csapatot jelenti, valamint jó néhány lelkes újoncot.

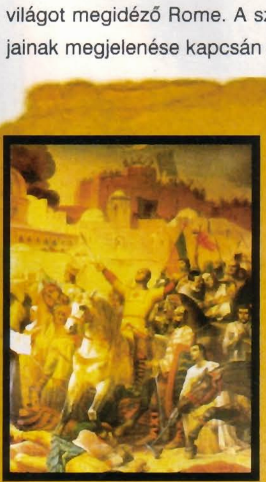
A Total War-széria első tagja forradalmat hozott a stratégiai játékok történetében. Első ízben sikerült történelmi ütközeteket látványos, realisztikus létszámú seregekkel ábrázolnia, ráadásul mindezt 3D-s környezetben, valós idejű játékmenettel. Végre nem csak elképzelnünk kellett azt, hogy a képernyőn látható öt lovasunk és húsz gyalogosunk tulajdonképpen egy hadsereg, mert tisztán láthattuk a távolba nyúló tömegeket, monumentális hadoszlopokat!

Eddig három teljesen eltérő rész jelent meg: a középkori Japánban játszódó Shogun, az európai lovagkorba kalauzoló Medieval, és az ókori világot megidéző Rome. A széria újabb epizódjainak megjelenése kapcsán az alapvető kérdés persze mindig ugyanaz: az új rész vajon mely korszakba kalauzolja majd el a játékosokat? Erre már hónapokkal ezelőtt választ kaptunk, amikor a Creative Assembly csapata először közölt képeket a készülő produkcióból – visszatérünk a középkori csataterekre!

JÖTTÜNK, LÁTTUNK, VISSZAMEGYÜNK

Szegény Bob Smith projektmenedzser minden eddigi interjúját azzal volt kénytelen elkezdeni, hogy elmagyarázza, miért döntöttek ismét a középkor visszaidézése mellett. A játékkal kapcsolatos rajongói weboldalakon ugyanis a Rome: Total War megjelenése óta tart a vita arról, hogy a folytatás melyik korszakban játszódjék. Sokan a napóleoni háborúk megidézésében reménykedtek, de a „Gyűrűk Ura: Total War" is népszerű vízió volt a – jogi kérdésekben nem túl járatos – fanatikusok körében.

Végül aztán a készítők döntöttek: a játék története 1080-tól 1530-ig tart, tehát a keresztes háborúkkal kezdődik, és átnyúlik egészen a lőpor



1099. 07. 15.

Jeruzsálem bevétele: Június 7-én a Godefroy de Bouillon vezette keresztes sereg mintegy 1500 lovagjával és 12000 főnyi gyalogságával körülzárja, majd egy hónapnyi ostrom után elfoglalja Jeruzsálemet. A legenda szerint Desiderius atya látomásának hatására a kimerült sereg háromnapi böjt után kezdett bele a végső rohamba.

1176. 05. 29.

Legnanoi csata: Barbarossa Frigyes német-római császár megütközik az észak-itáliai Lombard Liga és III. Sándor pápa egyesült seregeivel. Frigyes páncélos nehézlovassága vereséget szenved a jól képzett itáliai gyalogságtól – ez volt az első jelentős ütközet, melyben gyalogsággal sikerül győzelmet aratni a feudális nehézlovasság felett.

1187. 07. 04.

Hattini csata: A muszlim szultánságokat egyesítő Szaladin első ízben hirdet dzsihádot európai államok ellen, és súlyos vereséget mér a jeruzsálemi király vezette keresztes csapatokra. A csatát követően védtelenül maradt keresztes államokat Szaladin Jeruzsálemtől Szidónig mind elfoglalja, kivéve Akkont, melyet Oroszlánszívű Richárd királynak sikerül felmenteni.

borította csataterek korába. A hivatalos indoklás az, hogy a lovagkor atmoszférája és körülményei passzolnak leginkább a Total War sorozat stílusához, valamint az, hogy technikailag most képesek igazán megteremteni azt az atmoszférát, amit az első Medievalban csak megálmodtak.

A TÉNYEK

A játék több mint tízezer fős ütközetek levezénylésére lesz alkalmas. Az ígéretek szerint kb. 250 különféle egységet vezethetünk harcba, méghozzá 21 játszható nép seregeiben. Jelen állás szerint választhatjuk majd az angolokat, franciákat, skótokat, a Szent Római Birodalmat, a dánokat, spanyolokat, portugálokat, néhány olasz városállamot, mint Milánó, Velence, vagy a pápai államok, de helyet kapnak a lengyelek, oroszok, magyarok, törökök, egyiptomiak, mórok, mongolok, timuridák, bizánciak, maják és aztékok is. Bizonyára nem kell komoly földrajztudás ahhoz, hogy az ember kiszúrja a két kakukktojást. Igen, a készítők elnavigálnak minket a tengerentúlra is, hogy szuperfejlett puskáinkkal ülepen pörkölhessük az őslakókat. Ez persze azt is jelenti, hogy az amerikai kontinens egyes területei idővel felkerülnek majd a térképünkre – hajócsaták viszont továbbra sem lesznek.

El kell hinnetek: a sisakok alatt minden katona teljesen másképp néz ki

A HARCMEZŐ

Bizony néhány esztendővel ezelőtt még FPS-ekben sem láttunk olyan kidolgozott ellenfeleket, mint amilyenek ebben a játékban katonáink lesznek. A lószerszámtól kezdve a páncélokon át a figurák arcáig, az egységek megjelenítése már-már túlzóan részletes, de ami fontosabb: láthatóan vége a nyomasztó egyformaságnak. A sereg tagjai már nem hordják mind ugyanazt az egyszínű tabardot, sisakot, pajzsot, mert a gép automatikusan összekeveri majd a katonáink viseletét, így a csapatok sokkal heterogénebbek és realisztikusabbak lesznek, mint eddig.

Katonáink nem csak vakon hadonásznak az ütközet hevében, hanem – állítólag – konkrét párviadalokat vívnak, védenek, támadnak, agyoncsapják a földön fekvőt, majd keresik a következő áldozatukat. A Creative Assemblynél durvaság tekintetében is törekszenek a korhű ábrázolásra – ez lesz az eddigi legvéresebb Total War.

1241. 04. 04.

Muhi csata: IV. Béla Pesten egyesített seregei a Sajó melletti pusztára vonulnak, hogy megütközzenek a Batu kán vezette tatárokkal. Az éj leple alatt a mongolok elterelő támadást hajtanak végre, mialatt főerőik körbefogják a szekértáborban elszállásolt magyar sereget. A hatalmas vereség után Béla király csak a templomos lovagok hősies kitörésének köszönhetően menekül meg.

1396. 09. 25.

Nikápolyi csata: Luxemburgi Zsigmond magyar király vezetésével az oszmán birodalom ellen vonuló hatalmas nemzetközi keresztes sereg vereséget szenved I. Bajazid török szultántól. A francia lovagok mindjárt az ütközet elején frontális rohamot intéznek az ellenség derékhada ellen. A török gyalogság és lovasság első vonalait szétverik, majd lovaikról leszállva hősiesen állják az érkező rohamokat, végül azonban odavesznek a nyomasztó túlerőben.

1415. 10. 25.

Agincourti csata: A százéves háborúban V. Henrik angol király a D'Albret vezette francia seregek felett arat győzelmet. A két oldalról erdővel ölelt síkságon az elsáncolt angol hosszúíjászok halomra lövik a felázott talajon harcképtelenné vált francia lovasságot. A többszörös túlerőben lévő franciák legalább 12 ezer, az angol sereg nagyjából 200 embert veszít. Ez az első ütközet, ahol nagyobb mennyiségben használják a puskát és a tüzérséget.

A látvány még monumentálisabb, mint a Rome-ban

A játékkal szembeni egyik fontos támadási felület volt az ellenfél harctéri mesterséges intelligenciája, amiről most egyelőre annyit tudni, hogy dolgoznak a korábbi hibák minél teljesebb kijavításán. Ezzel kapcsolatban már csak azért is lehetünk optimisták, mert a legutóbbi kiegészítőben érezhetően javult a gépi ellenfél teljesítménye ezen a téren: jobban óvta a szárnyakat, igyekezett kihasználni a lovassági fölényt, törekedett a bekerítő hadmozdulatokra.

A NAGYPOLITIKA

Ami a stratégiai térképet illeti, kapunk egy nagyobb, szebb, 3D-s felületet, és a korábbiaknál jóval kidolgozottabb és emberszerűbben reagáló diplomáciai rendszert. Utóbbit egyébként minden eddigi rész előtt beharangozták, de eddig valahogy sosem sikerült tökéletesre csiszolni. A mostani epizódban újabb használható ügynökök kerülnek bevetésre, melyek közül a hercegnőt és a papot szokták kiemelni, de valódi újdonságot inkább a kereskedő jelent, akit távoli országokba küldhetünk, ezzel élénkítve kereskedelmi kapcsolatainkat. Visszakerülnek a játékba azok az animációk is, amelyek a bérgyilkosságokat, szabotázsakciókat, és kémkedéseket elevenítik meg.

Fontos, hogy a fegyverszüneteket és szövetségeket az eddigieknél komolyabban vehetjük majd, mert a gép összetettebben és következetesebben kezeli a diplomáciai megállapodásokat. Az álláspontját részletesebben kifejti az ajánlatainkról, de általában is több információt kapunk az egyes népek hozzánk való viszonyáról. Mivel az eddigi részekben a békekötést követő második napon szövetségesünk simán betámadott minket teljes haderejével, ez a módosítás finoman szólva is időszerű volt…

A vallás és az egyház az első részhez hasonlóan nagy jelentőséget kap. A pápa felénk irányuló gesztusai függnek majd az épített templomok, a szétküldött hittérítők számától, és a pápai megbízások teljesítésétől. Például, ha sikert sikerre halmozunk a keresztes hadjáratokban, akkor az egyházfő hamarabb elnézi a többi katolikus állammal szemben tanúsított agresszív magatartásunkat is. Sőt ha jól építjük kapcsolatainkat, még arra is lehetőségünk lesz, hogy pápaválasztáskor a saját emberünket segítsük a Szentszék élére.

Komoly újítás, hogy a településeinket több irányba fejleszthetjük. Gazdasági érdekeket szem előtt tartva hatalmas, gazdag városokká emelhetjük őket, vagy stratégiai okokból felhúzhatunk a helyükre várakat, erődítményeket. A választásunk hosszútávon is döntő lehet, hiszen előbbi esetben bővülnek az anyagi lehetőségeink, javulhat pénzügyi helyzetünk, utóbbi pedig kisebb menedzsmentet igényel, és jelentősen növelheti katonai potenciálunkat.

Az átdolgozott motornak köszönhetően városaink és erődítményeink teljesen a környezethez alkalmazkodva épülnek majd dombokra, lejtőkre, és ezzel nem csak realisztikusabbá válnak, de ostromok esetén is komoly stratégiai problémák elé állíthatják a támadókat. A környezetre egyébként is nagyon ügyeltek. A növényzet és a táj hangulatosabb, életszerűbb lesz, mint a korábbi részekben, és a járhatatlan lankák, kiszögellések komolyan befolyásolhatják az ütközetek menetét, és stratégiai elképzeléseinket. Mivel azonban az eddigi részek kapcsán elég sok kritika érte a hiteltelen ostromokat, ezen igen komolyan dolgoznak a fejlesztők: a jól megerősített várakban több falat is el kell majd foglalnunk a bejutáshoz, nem lehet pusztán létszámmal és néhány ostromgéppel pikk-pakk bevenni a legdurvább erődítményt. A beszámolók alapján bízhatunk az eddigieknél elkeseredettebb várharcokban, ami azért is fontos, mert a korhű ábrázolásnak ez a fajta hadviselés elengedhetetlen feltétele.

info

A játék talán legérdekesebb pályái azok lesznek, amelyekben Amerika gyarmatosítását kezdhetjük meg; kíváncsian várjuk a maja és azték sereget.

TROMBITA HARSOG, DOB PEREG

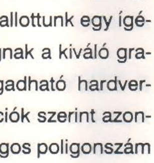
Bevallom, hogy a játék gépigénye miatt aggodalmaskodóknak semmi megnyugtatót nem tudok mondani. Az tény, hogy a Rome: Total War motorjának egy erősen megbarkácsolt verziója fogja majd mozgatni a játékot, és hallottunk egy ígéret, miszerint egyensúlyozni fognak a kiváló grafikus megjelenítés, és az elfogadható hardverigény között. Hivatalos információk szerint azonban a textúrák mérete és az átlagos poligonszám legalább dupla akkora lesz, mint a Rome-ban, vagyis nyilvánvalóan szükségünk lesz egy az akkorinál jóval ütősebb gépre. A készítők megfogalmazása szerint akinél a Rome jól ment magas részletességgel, az a Medieval 2-t közepes beállításokon nyugodtan fogja tudni játszani.

A fejlesztők az E3-ra már kipróbálható demót terveznek kivinni, az év végi megjelenés tehát nem lehetetlen, és nem olyan távoli, de a rajongók számára örökkévalóság lesz, főleg az első videók megjelenése után… ■

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	50%
VÁRHATÓ SIKER	BOMBASIKER

A Creative Assembly teljesen megérdemli, hogy újra kiaknázza a sorozatban rejlő lehetőségeket, hisz hat éve bátran elrugaszkodott a tucat RTS-ektől. Az előzetes hírek alapján joggal bízhatunk benne, hogy a Medieval 2 méltó folytatása lesz a szériának.



DUNCAN

PRO: Várhatóan brutális grafika, Total War játékmenet, és minden eddiginél keményebb csatajelenetek

KONTRA: Egyelőre nem nagyon találni rajta fogást. Reméljük ez így is marad a megjelenésig...

2006. IV.

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

MÁJUSI ÁRESŐ ARANYAT ÉR!

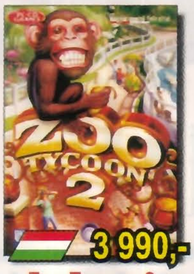
6 990,-
Guild Wars Factions

9 590,-
FIFA World Cup 2006

11 990,-
Elder Scrolls 4: Oblivion

11 990,-
Tomb Raider Legend

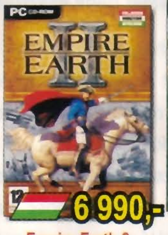
3 990,-
GTR


3 990,-
Zoo Tycoon 2

6 990,-
Age of Empires 3

4 990,-
F.E.A.R.

3 990,-
Matrix Path of Neo


6 990,-
Empire Earth 2

6 990,-
King Kong

6 990,-
Settlers 5

3 890,-
Sims 2 Family Fun

3 990,-
Brothers in Arms

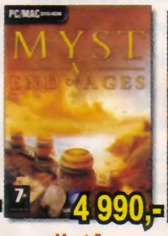
3 990,-
Silent Hunter 3

6 990,-
Dungeon Siege 2

6 990,-
Conflict Global Storm

6 990,-
Vietcong 2

6 990,-
Total Overdose


4 990,-
Myst 5

3 990,-
Gothic 2 Gold

7 Sins HUN 4 990
Act of War 3 830
Act of War High Treason*5 990
Afrika Korps vs D. HUN...1 910
Age of Empires 2 ....3 990
Age of Empires 2 Gold 4 990
Age of Empires 3 HUN.....6 990
Age of Mythology Gold ...6 990
American Conq. Div.N. 6 990
Armies of Exigo HUN.......3 890
Army Racer HUN 1 910
Augustus HUN 1 910
Bard's Tale.........................3 990
Battlefield 1942 pakk 3 890
Battlefield Vietnam 3 890
Battlefield 2 Deluxe* 11 690
Battlefield 2 Spec. Forc.. 7 190
Beyond Divinity................1 990
Big Mutha Truckers 2 ......1 910
Black & White 2..............11 490
Black & White 2 kieg........4 890
Blazing Angels. 6 990
Blitzkrieg...........................1 230
Blitzkrieg 2.........................9 590
Boiling Point HUN............5 990
Brothers in Arms HUN.....3 990
Call of Cthulhu 6 990
Call of Duty........................3 830
Call of Duty United Off. ...6 690
Call of Duty 2..................13 990
Car Industries HUN..........5 990
Champ. Manager 2006...11 990
Chaos League 990
Chrome Gold 1 910
Civilization 4......................9 590
Claw 990
Cold Fear 4 990
Cold War 4 990
Combat Flight Sim. 2 ....3 490
Combat Mission 1 910
Comm. & Conquer pakk ..7 190
C&C Generals Deluxe 3 830
Commandos 1 kieg.............990
Commandos 3 ....2 870
Commandos Str. Force ...8 990
Conflict Desert Storm 2......950
Conflict Global Storm 6 990
Cossacks Back To War ...1 230
Crusader Kings 1 910
Crashday HUN..................9 990
Csatamágusok HUN 1 910
CSI......................................1 990
CSI 1+2+Miami 3 690
CSI 3 Dimensions of M. ...5 990
D-Day HUN........................1 910
Desperados 2 ....9 990
Devil Inside HUN 990
Diablo....................................950
Diablo 2 + Lord of Destr. .2 990
Disney játékok ....Hívj
Divine Divinity 1 230
Doom 3...............................7 670
Doom 3 Resurr. of Evil. ...7 670
Dragonshard 7 670
Driver 1 910
Driver 3 ....3 830
Duke Nukem Manhattan P..950
Dungeon Siege 2..............6 990
Dungeons & Dragons O. .9 990
Echelon Wind Warriors 990
Egypt 3 HUN 3 830
Empire Earth 2 HUN.........6 990
Enigma Rising Tide HUN....990
Etherlords HUN 950
Euro Rally Champion 1 910
Europa Universalis HUN 950
Europa Universalis 2 ....1 910
Everquest 2 ....2 390
Everq. 2 Kingdom of.Sky 4 990
F.E.A.R. 4 990
FIFA 2005..........................3 890
FIFA 06 HUN 12 470
FIFA World Cup 06...........9 590
FIFA Manager 06 ....11 490
Flatout...............................1 910
Flight Simulator 2002 ......3 490
Flight Simulator 2004 ......9 590
FS 2004 Kiegészítők...........Hívj
Ford Street Racing...........1 910
Getting Up 7 990
Godfather (Keresztapa) .11 990
Gothic 2 ....1 990
Gothic 2 Night of Raven ..2 990
Gothic 2 Gold 3 990
Grand Theft Auto 3 ....2 870
GTA Vice City 2 870
GTA San Andreas 6 990
Ground Control 2 HUN 1 910
GT Legends HUN 9 590
GTR (FIA GT R.) HUN.......3 990
Guild Wars Special Ed.....9 590
Guild Wars Factions 6 990
Gunship 990
Gyűrűk U: Király visszat. 3 830
Gy.U. Harc Középföld.2. 12 790
Haegemonia HUN............1 910
Haegemonia Solon HUN..1 910
Halo 3 990
Hard Truck HUN..................950
Harry Potter 1 Bölcsek k. 3 830
HP 2 Titkok kamrája.........3 830
HP 3 Azkabani fogoly 3 830
HP 4 Tűz serlege 11 490
Hearts of Iron 2 ....1 910
Heroes of M. & M. 4 HUN.1 910
Heroes 4 Pakk HUN 3 890
Heroes 5 HUN (május)*..11 990
Hitman 2............................1 910
Hitman Contracts.............2 870
Homeworld 2 HUN 1 910
House of the Dead 3 ....1 910
Ice Age 2 ....7 990
IGI 2....................................1 990
IL-2 Forgotten B. HUN 2 870
Imperium Galactica 2 HUN.950
Industry Giant 2 HUN.........950
Italian Job 950
Jeanne D'Arc HUN 3 830
Jurassic Park Op. Gen. ...2 870
King Kong HUN................6 990
King of the Road 950
Knights&Merchants 2 HU1 910
LEGO (evm), 18 féle, /db .1 910
Loco Mania 4 990
Marine Park Empire 1 910
Matrix: Path of Neo 3 990
Medal of Honor pakk 3 890
Medieval Lords HUN........3 990
Metal Gear Solid 2 Subst.2 870
Might and Magic 7.............. 990
Might and Magic 9........... 1 910
Monopoly Tycoon 990
Mortyr 2 HUN....................3 990
Moto GP 3 ....9 590
Myst 4 Revelation HUN....1 910
Myst 5 End of Ages..........4 990
Nagy Balhé HUN 990
NBA 2005 ....3 890
NBA 06 ....11 490
Need for Speed Undergr. 3 830
NFS Underground 2.........3 890
NFS Most Wanted 11 490
Neverwinter Nights 2 990
Nexus HUN 3 830
NHL 2005 ....3 890
NHL 06 ....11 490
Northland HUN 990
Oblivion (Elder Scr. 4.) ..11 990
Oil Tycoon 2 HUN 3 990
Onimusha 3 ....6 990
Outcast 990
Pacific Fighters HUN 1 910
Panzer Elite (Special Ed.)...950
Panzer Elite Action* 7 990
Panzers Phase 1 HUN.........990
Panzers Phase 2 HUN......4 790
Patrician 3...........................990
Pirates! (Sid Meier) 2 870
Platoon HUN........................990
Playboy the Mans. Gold ..3 990
Pokoli Szomszédok HUN 2 870
Pokoli Szomsz. 2 HUN.....4 990
Port Royale 2 HUN 3 990
Postal 2 HUN 1 910
Prince of Persia S.o.T......1 990
Prince 3 Two Thrones. ..10 550
Pure Pinball HUN 990
Quake 4...........................13 990
Rainbow Six Lockdown...6 990
Rally Trophy HUN 950
Restaurant Empire HUN ..1 910
Restricted Area HUN 5 990
RF-Online........................11 990
Rise of Nations.................4 990
Robin Hood Def. HUN......1 910
Rollerc. T. 3 + Soaked......5 990
Rollerc. T. 3 Wild............. 4 790
Rome: Total War Gold 9 990
Rome Barbarian Inv.........7 490
Runaway HUN 1 910
Sacred (Plus bővítéssel) .3 830
Sacred Underworld..........3 830
Sacred Gold......................5 750
Saga HUN 990
Scar 4 990
Settlers 5 HUN..................6 990
Shade: Wrath of Angels 990
Shadow Ops: Red Merc...1 990
Sherlock Holmes ezüst. ..1 990
Silent Hill 3 ....2 870
Silent Hunter 3 HUN.........3 990
Silent Storm.........................990
Sim City 4 Deluxe.............3 890
Sims 2 HUN 12 470
Sims 2 Egyetem HUN 7 190
Sims 2 Éjszakák HUN 7 190
Sims 2 Vár az üzlet HUN..7 190
Sims 2 Mesés... HUN 3 990
Singles 2 HUN 7 670
Skoda Racer 1 910
Sonic Adventure DX 1 910
Sonic Heroes....................3 830
Spellforce 1 Platinum 5 990
Spellforce 2 (május)* 9 990
Splinter Cell......................2 390
Star Wars Battlefront 2..13 990
Empire at War................13 990
JK Jedi Academy 3 490
Lego Star Wars 7 670
Régebbi SW játékok,/db 3 490
Starcraft és Brood War....1 910
Starship Troopers............1 910
Streets R. 2: Fast Driver.1 910
Sudoku Classic................1 910
SWAT 4 ....8 990
SWAT 4 Stetchkov Synd. 5 990
Syberia HUN 950
Temple of Elemental Evil 1 990
Thief 3 ....2 870
TOCA Race Driver 2.........2 390
TOCA Race Driver 3.........9 990
Tomb R. Angel of Darkn..1 910
Tomb Raider Legends ...11 990
Top Spin 2 870
Tortuga 950
Total Club Man. 2005 ....3 890
Total Overdose.................6 990
Trabi Racer 1 910
Train Simulator 3 490
Transport Giant HUN 3 830
Transport G. kieg. HUN ...4 990
Transport Giant Gold H ...6 990
Tycoon City New York.....7 990
UFO Aftermath HUN 1 910
UFO Aftershock 5 990
Unreal Tournament 2004.3 830
Übersoldier.......................7 990
Válaszcsapás HUN.............990
Victoria.............................1 910
Vietcong 2.........................6 990
War & Peace HUN 950
Warcraft 3* 2 390
Warcraft 3 FrozenThrone 2 390
Wildlife Park 1 910
Wizardry 8..........................950
World of Warcraft /onl. ..11 490
WOW 60 nap Gamecard ..6 990
Worms 3D.........................1 910
Worms Forts Und. Siege .3 830
Xpand Rally HUN 2 870
Yathzee 1 430
Zoo Empire HUN 3 830
Zoo Tycoon 3 490
Zoo Tycoon 2 HUN............3 990

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
PS2 és PSP játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig

Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss termékinformációval, listával
www.galaxisnet.hu

ÁLLÁSLEHETŐSÉG!
Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőben.
További információk: www.galaxisnet.hu/allas.php
Jelentkezés az üzletünkben.

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2006.05.12-05.31., ill. a készlet erejéig – * Előrendelhető – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelven

Az év slágere a játékfejlesztők között

írta · LV

Unreal ENGINE 3.0

Az Unreal motor hosszú történelme során rengeteg emlékezetes játék alatt működött, az első verzió volt például az Undyingban, a Deus Exben és aRune-ban is. A következő változat a mai napig igen népszerű, az Advent Risingtől a Brothers in Armsokig, a Republic Commandotól a Lineage 2-ig, a Splinter Cellektől a Thief 3-ig mindenféle stílusban aratott. A hámas verzió még idén megérkezik, és ismét nagy változásoknak lehetünk szemtanúi.

Májusban lesz nyolcéves az Unreal, és vele együtt a manapság legnépszerűbb 3D-s grafikus motor is. Valamivel több, mint két éve várhatjuk már a harmadik változatára épülő több tucatnyi játékot, PC-re és a nextgen konzolokra egyaránt. A legutóbbi Unreal Tournament óta Tim Sweeney és kis csapata alaposan gatyába rázta az engine-t, erre talán nem kell jobb bizonyíték, mint a következő oldalakon bemutatott játékok: a Brothers in Arms következő része, az Unreal Tournament 2007 és a Huxley. Ám mielőtt azokra rátérnénk, megkértük Laa-Yosh-t, hogy mutassa be nekünk magát a grafikus motort.

HÁROM AZ EPIC IGAZSÁG

Talán a legfontosabb grafikai újítás a motorban az egységesített bevilágítási rendszer alkalmazása: minden egyes felületet valós időben, pixelenként számít ki a program. Ehhez a DirectX 9 szintű grafikus hardverrel bemutatkozó 32 bites lebegőpontos precizitást és HDR-támogatást is kihasználja, hogy még szebb, kontrasztosabb és színesebb látvánnyal bombázhassa a játékosokat.

Természetesen minden tárgy az utolsó poligonig normal mappinget használ; sőt a megfelelő helyeken ennek továbbfejlesztett változatát, a parallax mappinget is megcsodálhatjuk, bár az Epic ezt szerényen csak Virtual Displacement Mapping néven emlegeti. A normal mappinget elsősorban a Doom 3-ból ismerhetjük, de a nextgen konzolok izmosabb teljesítményének köszönhetően sokkal részletesebb modellekre kerülhetnek a még nagyobb felbontású textúrák, így aligha találkozunk majd „kockafejű" ellenfelekkel. A pixel shaderek is hízásnak indulhattak, úgyhogy az egyforma műanyagos felületeknek is búcsút inthetünk, most már élethűbb emberi bőrt, fémeket, üveget, fát és egyebeket hozhatnak létre a grafikusok. Az árnyékvetés kiszámításához – a Doom 3-mal ellentétben – négyféle eljárást is beépítettek a motorba, így valamivel bonyolultabb lett ugyan a rendszer, viszont minden feladatra a legmegfelelőbb módszert használhatják a fejlesztők, kiegyensúlyozva azok előnyeit és hátrányait.

A FELSZÍN ALATT

A sok szép grafikai előrelépés mellett legalább ilyen fontos szerep jut az Unreal 3.0 kevésbé látványos részeinek is. Ma már elképzelhetetlen lenne például a fizikai szimuláció hiánya: a kötelező gyakorlatnak számító szétdúlható dobozhalmokon kívül megtalálhatóak a rongybabaként összeeső ellenfelek, és a tetszőleges felépítésű, rombolódó járművek is. A nextgen konzolokon elvárás az 5.1-es térhatású hangrendszer, de persze a jól felszerelt PC tulajdonosok is élvezhetik majd ennek előnyeit. Fordított a helyzet a hálózati funkcióknál: a sokéves PC-s fejlesztésnek köszönhetően X360-on és PS3-on is számíthatunk majd akár 64-fős internetes játékra is, de a Lineage 2 óta tudjuk, hogy MMO is készíthető az Unreal motorral – nem is beszélve a Huxleyról, amely az FPS-ek világát hozza össze az online szerepjátékokkal.

A hagyományoknak megfelelően kiemelt szerep jut a fejlesztők munkáját segítő eszközöknek is. A régóta ismert UnrealEd pályaszerkesztő csak a kereteket adja, de ezen kívül van itt animációs szerkesztő, grafikus megjelenítésű szkriptelő rendszer, shader szerkesztő, normalmap-generáló program, és még tengernyi egyéb apróság is. Ráadásul minden engine-licencelő ingyenesen kiadhatja a saját verzióját ezekből, hogy a lelkes modfejlesztőknek is minél könnyebb legyen a dolga.

GONDOK?

A sok jó tulajdonság mellett azért nem árt megemlíteni az apróbb hátrányokat sem. Hiába áll évtizednyi PC-s programozási tapasztalat az Epic kóderei mögött, a hírek szerint a többprocesszoros konzolok támogatása nekik is komoly kihívást jelent. A hírek szerint az Xbox 360 EDRAM-ra épülő gyors antialiasing megvalósítása egyelőre nem érhető el az Unreal engine számára; a PS3 esetében pedig a bonyolult Cell processzor megfelelő kihasználása okoz problémákat. Kicsit aggasztóak ezek a pletykák, főképp annak fényében, hogy pillanatnyilag az UE3 a leggyakrabban használt motor a nextgen konzolos játékokban…

RIVÁLISOK

Bár az Epic most már szinte egyeduralkodó az engine-licencelés frontján, de akad azért pár alternatív lehetősége is a fejlesztőknek. Ezek közös pontja, hogy alapvetően egy konkrét játékhoz fejlesztették ki őket, így nehezebben módo-

síthatóak, és kicsit korlátozottabb eszközöket használhatnak a pályatervezők és grafikusok. A Valve a Half-Life második részében bemutatkozó Source engine esetében például egyáltalán nem erőltette az átvezető jelenetekhez szükséges kamerakezelést, hiszen minden eseményt Gordon Freeman szemszögéből mutattak be – és ez más játékoknál már gond, de legalábbis plusz munka lehet...

info

A fenti képsorozat (Malcolm az eredeti, a 2003-as és a 2007-es UT-ban) érzékelteti a hatalmas fejlődést, amit az Unreal engine egyes verziói felmutattak.

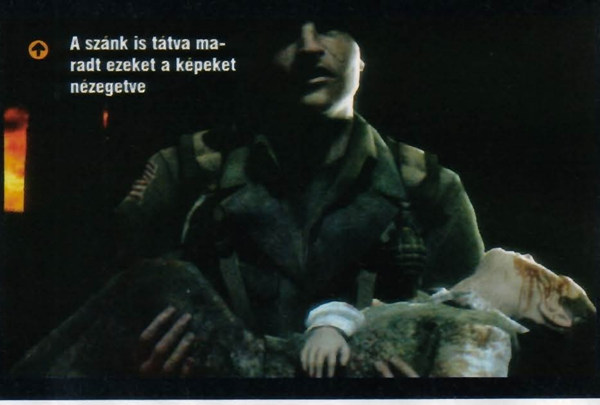
A John Carmack nevével fémjelzett Doom 3 motor sem büszkélkedhet túl sok játékkal: a hamarosan érkező Prey és a tavaly megjelent Quake 4 óta folyamatosan fejlesztik képességeit, így került a Quake Warsba a részletes terepek ábrázolását megvalósító MegaTexture technológia. Az E3 után valószínűleg többet tudunk majd a szintén Doom 3-alapú új Wolfenstein játékról is; azt viszont, hogy az id új programja mekkora technológiai előrelépést hoz, legkorábban talán a nyár végi QuakeCon alkalmával tudatják a világgal.

Az első UE3 motoros játékok megjelenésére valamikor az ősszel kerül sor. Aki tehát az idén új videokártyát akar venni, annak érdemes inkább megvárnia az első teszteket, nehogy véletlenül mellényúljon...

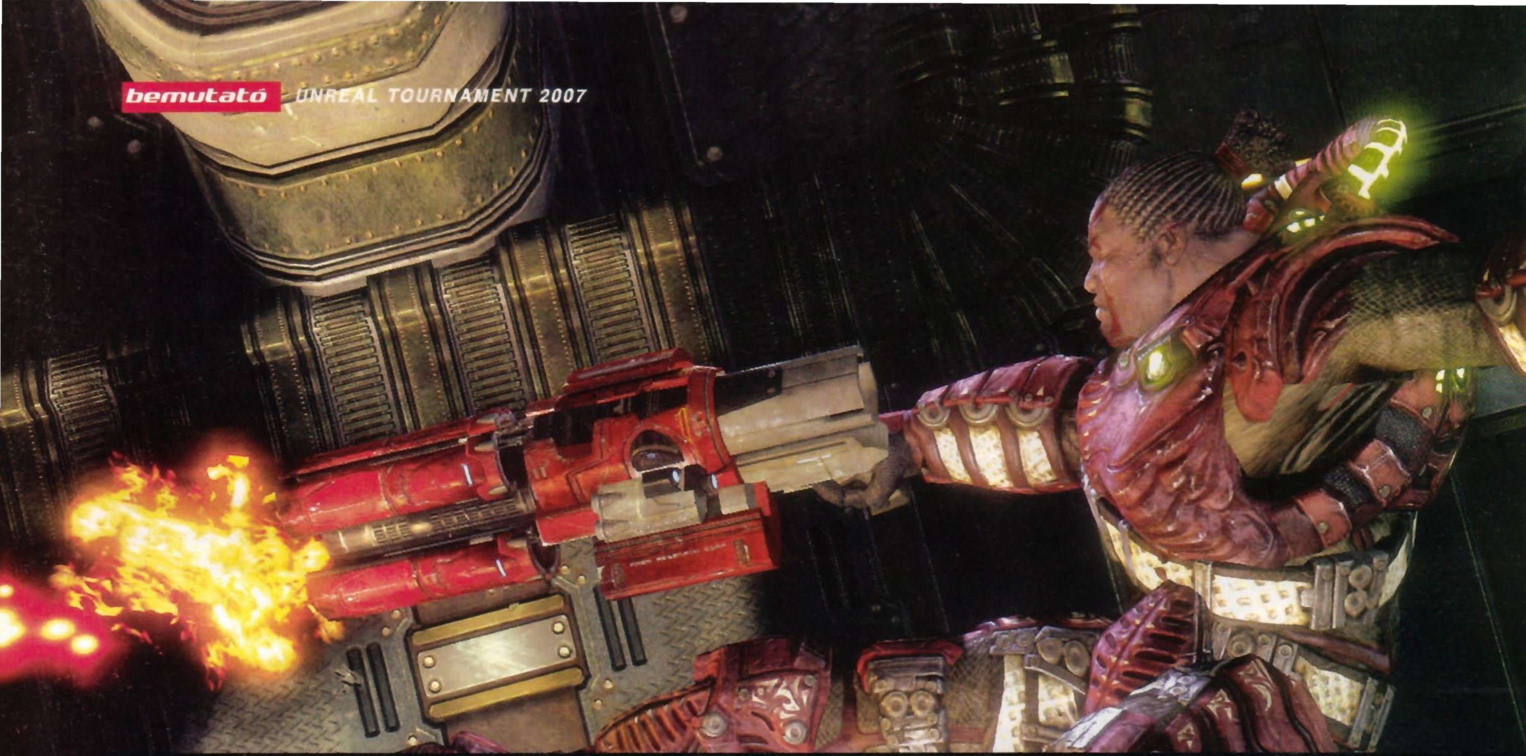
A Gears of War is fantasztikusan néz ki, reméljük a játékmenet is fel tud nőni ehhez

Brothers in Arms: Hell's Highway

Végre megkaptuk az első képeket és információkat a Brothers in Arms-széria harmadik részéből, amely természetesen továbbra is Baker és Hartsock csapatait követi nyomon a második világháborúban (egész pontosan '44 végén, a Market Garden hadműveletben). Az Unreal motor által nyújtott eszelős látvány mellett az igazi újítás a játékban a sokkal kidolgozottabb és emberközelibb sztori lesz, no meg az, hogy még egy osztaggal gazdagodunk: most már három szakaszt kell kommandíroznunk a harcmezőn – az újaknál a rakétavetőtől a nehézgéppuskáig minden kemény fegyver megtalálható lesz.



A szánk is tátva maradt ezeket a képeket nézegetve



No.1 PC GURU

A bajnokság folytatódik! írta · Grath

Unreal TOURNAMENT 2007

fejlesztő > epic kiadó > midway web > www.unrealtournament2007.com

Az Epicet Tim Sweeney programozózseni alapította még 1991-ben, Potomac Computer Systems néven - első alkotása pedig egy ZZT nevű szövegszerkesztő volt (igaz, mire megjelent, játék lett belőle). Az igazi hírnév az 1998-as Unreallal érte el őket, és azóta is ők az FPS- és grafikus engine-piac legfontosabb szereplői.

Ami Chrisnek a Battlefield, Sasának a Quake, az nekem az Unreal Tournament – minden idők legjobb multiplayerre kiélezett FPS-sorozata. A Quake Warsról néhány hónapja, a Battlefield 2142-ről előző számunkban írtunk, így aztán most végre az én kedvencemre kerül a sor: mindent összegyűjtöttünk, amit csak tudni lehet a következő Unreal Tournamentről, amely ugyan konzolon is meg fog jelenni, de ennek semmilyen hatása nem látszik a játékon – az továbbra is a csapatküzdelmek legjobb helyszíne lesz.

RTC az egyjátékos-módban legközelebbi társunk lesz

EGYEDÜL IS JÓ

Bár már az UT 2004 egyjátékos módjával is sokáig elvoltunk, ezúttal még nagyobb figyelem hárul a játék eme részére. Bár ez meglehetősen furcsa lehet egy multiplayerre kitalált játéknál, de az Epic saját felmérései szerint az előző részt megvásárlóknak egynegyede sosem próbálta ki online a programot, és ennek a tömegnek akarnak kedveskedni az újításokkal. A háttértörténet nem sokat változott (a Liandri nevű világ legnépszerűbb sportja a cybergladiátorok viadala – ebben veszünk mi is részt), bár akinek az UT-sztori a szíve csücske, biztosan ellesz az olyan részletekkel, mint hogy az xboxos Unreal Championship 2 után járunk néhány évvel, és most a frissen feltámasztott és necris csatlósokkal bőven ellátott Lauren kavarja a kavarnivalót. Ezúttal nem Malcolmot fogjuk alakítani, hanem a Twin Souls nevű új csapat kapitányaként szállunk harcba a trófeákért. Eleinte csak két vöröspáncélos tag lesz mellettünk, és csak a deathmatch kategóriában indulhatunk, de ahogy egyre több pénzt nyerünk és egyre több skalpot gyűjtünk be, úgy bővül a banda és úgy szállhatunk be a bonyolultabb harcokba.

info Ha még nem tetted volna meg, töltsd le a Mega Bonus Packet az UT2K4-hez, 13 pálya, három jármű és hat új karakter van benne - mindez teljesen ingyen!

Természetesen most is ügyelnünk kell társaink fizetésére, képzésére, tulajdonságaira, de ezeken túl néha arra is tettek célzásokat a fejlesztők, hogy átvezető jelenetek is lesznek, vagyis tényleg komolyan veszik az egyjátékos módot. Bár nyilván nem lesz úgy kidolgozva a programnak ez a része, mint egy Half-Life 2, de jó látni, hogy internet-kapcsolat nélkül is el lehet szórakozni az UT 2007-tel.

A Shock Rifle kombója természetesen a 2007-es kiadásban is bevethető lesz

„Nem az UT2004-et akarjuk szebbre megcsinálni, ez egy teljesen új, sőt, újító játék lesz!“

Steve Polge, designer“

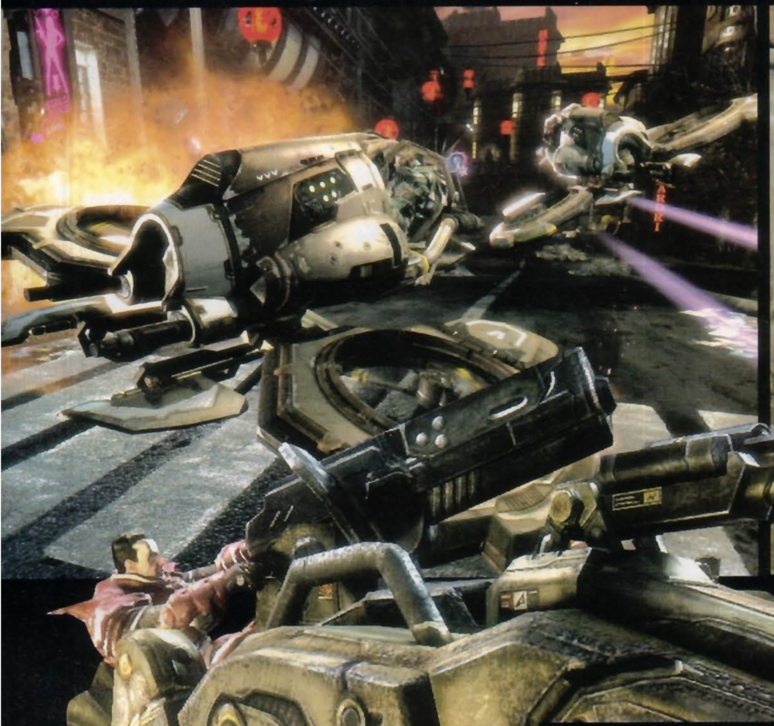
ÚJ MÓDI

Kezdjük a rossz hírekkel: három régi játékmód biztosan hiányozni fog a következő részből. A fő indok a Double Domination és a Bombing Run elhagyására az volt, hogy ezek nem elég népszerűek ahhoz, hogy ki tudja hány emberévnyi munkát feccöljenek bele az újításokba, új pályákba. Ez végül is érthető indok, de nyilván nem sok örömet fog okozni azoknak a klánoknak, akik az elmúlt években az egyikre vagy másikra gyúrtak teljes erőbedobással. Ígértem egy harmadik hiányzó játékmódot is, ez pedig az Assault, amely már a 2003-as UT-ból is kimaradt – itt nem csak az időhiány volt az ok (messze ezeket a térképeket a legnehezebb összerakni és letesztelni), de az is, hogy az újonnan debütáló Conquest mód elég sokban hasonlít erre. Bár ez valószínűleg nem sokakat izgat, de úgy néz ki, hogy elhagyják a Mutant és az Invasion játékmódokat is – igaz, itt már amúgy is nehezen lehetett szervert találni, ezekkel főként LAN-partikon játszottak a népek. Így tehát marad az ismerősök közül a (team) deathmatch, meg a zászlórablós CTF – mindkettő átesett kisebb átalakításokon. Ez főleg a pályákat érinti – a DM-hez készült új helyszínek például általában kicsik lesznek, és kellőképp kanyargósak, teli szintkülönbségekkel, hogy ne lehessen a „belövök a terembe hat rakétát, valaki csak megdöglik” stratégiával túl nagy előnyre szert tenni. A CTF játékmódhoz rendkívül változatos méretű pályákat készítenek: lesz, amelyik négy-négy ellen is kitűnően játszható lesz, és lesz legalább egy, ahol 32 fős csapatok ugorhatnak egymásnak járművek tucatjaival felszerelkezve – ilyenkor a túlzott taktikázás helyett a kaotikus őrjöngésé lesz a főszerep (ja, és lesz új CTF-Face is!).

Az Unreal Tournament 2004-ben debütált területfoglalós Onslaught mód természetesen visszatér. Azok kedvéért, akik esetleg kihagyták volna azt a részt (…azok pótolják be azonnal, ma már nagyon olcsón kapható, és még mindig igen népszerű!), röviden leírnánk, mi is ez. A két csapat egymás bázisának elfoglalására törekszik, ám a bázis csak akkor sebezhető, ha a saját színünkre színezett energiakutakkal, node-okkal sikerül odáig „utat” építenünk. Mivel általában mindig csak egy ilyen node elfoglalható, a küzdelem is ezek köré koncentrálódik, és a folyamatosan vándorló frontvonal miatt az Onslaught rendkívül élvezetes és addiktív.

A rasztafári kultúra a jövőben is jelen van - csak nem reggae-vel, hanem a rakétavetővel toboroz híveket

Az új fizikai motornak hála minden járművet apró darabokra lőhetünk



A Scorpion robogók kissé megváltoztak az UT 2004 óta; plazmalánc helyett rakétákat eregethetünk velük, ráadásul kaptak egy nitrótartályt is az ugratásokhoz

Az egyetlen hibája az volt talán, hogy ha az egyik oldal fölénybe került, nagyon nehéz volt megállítani őket, arról nem is beszélve, hogy az eredmény megfordításához szinte csodára volt szükség. Most ezt úgy próbálják kijavítani, hogy a hátrányba ke-

Légdeszka

A necrisek járművei közül egyelőre csak egyet fedtek fel a készítők, mégpedig a hoverboardot, azaz légdeszkát. A Vissza a jövőbe című film által inspirált közlekedési eszköz rendkívüli manőverezhetőséggel rendelkezik, ám sebessége nem a legjobb, és beépített fegyverzettel sem rendelkezik. Az azonban már most megjósolható, hogy a CTF-meccseken igen népszerű lesz!

info

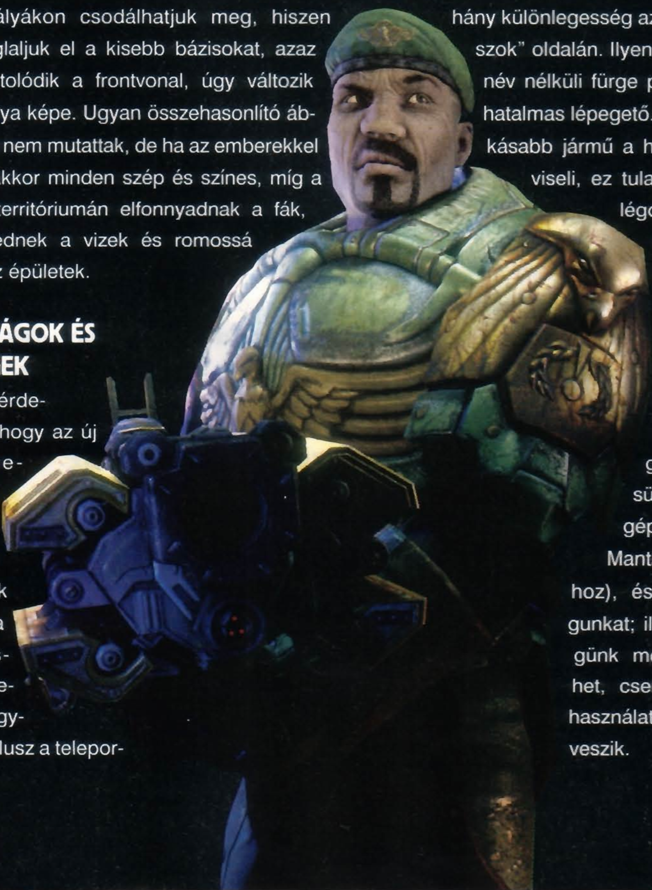
Az UT 2007-ben a botok már egész összetett mondatokat is meg fognak érteni, az ígéretek szerint tökéletesen lehet majd hanggal is vezérelni őket.

rült csapatok valamilyen segítséget kapnak – várhatóan plusz fegyvereket és járműveket –, hogy így legyen valamekkora esélyük.

Már tettem említést a Conquest játékmódról, amely már egyértelműen a multiplayer FPS-ek következő generációjába sorolható a Quake Warsszal együtt. A végső cél itt is az ellenfél bázisának elfoglalása, ám amíg oda eljutunk, elég sok idő fog eltelni – a Conquest pályák ugyanis elképesztően nagyok lesznek (az Unreal Tournament 2004 nagyobb Onslaught pályáinak három-ötszörösére kell számítani). A hatalmas helyszíneken kisebb bázisok, energiaforrások és tyridium kristálylelőhelyek lesznek elszórva, ezeket kell majd elfoglalnunk. A tyridiumot és az energiát egy egyelőre meg nem nevezett módon új fegyverekre, lőszerre és járművekre válthatjuk be, így aztán az egész Conquestnek ilyen komoly stratégiai jellege is lesz (az sem kizárható, hogy lesz egy parancsnok, aki felel majd a taktikáért és a jutalmakért, valahogy úgy, mint a Battlefield 2-ben). Emellett valószínűleg a játék grafikailag legmegdöbbentőbb effektjét is ezeken a pályákon csodálhatjuk meg, hiszen ahogy foglaljuk el a kisebb bázisokat, azaz ahogyan tolódik a frontvonal, úgy változik meg a pálya képe. Ugyan összehasonlító ábrákat még nem mutattak, de ha az emberekkel leszünk, akkor minden szép és színes, míg a necrisek territóriumán elfonnyadnak a fák, megfeketednek a vizek és romossá lesznek az épületek.

ÚJDONSÁGOK ÉS RÉGISÉGEK

Sokakat érdekel az is, hogy az új helyszíneken milyen eszközöket kapunk majd a pusztításra. Összesen 12 fegyver lesz (plusz a teleportálásra való translocator), a legtöbbjük visszatérő (flak cannon, redeemer, vagy a három rakétát betölteni képes rocket launcher nélkül nincs UT), de lesz néhány újdonság is. Visszatér az első részből a két pisztoly, a minigun helyett megkapjuk az eredeti, egyszemélyes Unrealban már látott Tyridium Stingert (ugyanaz, csak kristályokat lő). A „takony”-, pókakna- és gránátvető ezúttal egy fegyverben kombinálódik, mely a Canister Gun nevet kapta. Az igazi profikat az is biztos felvillanyozza, hogy a nem túl használható Shield Gun helyére visszatér a közelharci gyilkolásra kiválóan alkalmas Impact Hammer – igaz, ennek kihasználásához sok gyakorlás szükségeltetik, de ha ez megvan, akkor igazi terminátorokká válhatunk…



A járművek terén már sokkal jelentősebb bővülése kell számítani, az eredeti kilenc gépezet (ebből három csak a játék Editor's Choice kiadásában lett elérhető) megmarad, és kapunk ezek mellé még ugyanennyit. Ezek a necrisek gépei lesznek – funkcióban nagyjából mindennek megkapjuk a tüskés-undorító változatát, de néhány különlegesség azért lesz a „gonoszok” oldalán. Ilyen lesz az egyelőre név nélküli fürge pókrobot, vagy a hatalmas lépegető. Az egyik legmókásabb jármű a hoverboard nevet viseli, ez tulajdonképpen egy légdeszka, amellyel elég gyorsan lehet suhanni, és közben saját fegyvereinket is használhatjuk – ha viszont igazi sebességre vágyunk, ezt erősítsük oda egy másik géphez (mondjuk a Manta nevű suhanóhoz), és húzassuk magunkat; ilyenkor sebességünk megtöbbszöröződhet, cserébe a fegyverhasználat lehetősége elveszik.

ÉPÍTKEZÉS

Az Epic mindig is híres volt arról, hogy igen messzire képesek elmenni a modolók és a pályakészítők kedvéért. Legyen szó a pályaszerkesztőjük, az UnrealEd folyamatos fejlesztéséről, a legutóbbi rész gyűjtői változatához csomagolt borzasztó részletes modolási útmutatóról, vagy éppen az egymillió dolláros modversenyről (a Make Something Unreal! viadal jövőre vissza is tér, persze akkor már az Unreal Tournament 2007-es epizódjához készült dolgokkal lehet nevezni), a rajongók biztosak lehettek benne, hogy ennyi támogatást máshol nem fognak kapni. Ez természetesen továbbra is így lesz, a játékmotort és a pályaszerkesztőt ezúttal kifejezetten úgy alkották meg, hogy a felhasználók is kényelmesen tudjanak vele bánni. Egész programmodulok készültek azért, hogy a modolók életét megkönnyítsék: ilyen például a Kismet nevű scriptelő rendszer, a PhAT nevű fizikai rendszer, vagy éppen a Cascade nevű részecskeeffekt-generáló. Ezeknek köszönhetően minden eddiginél több, és remélhetőleg jobb mod és pálya fog készülni rekordidő alatt az UT 2007-hez.

A grafikával láthatóan nem lesz baj – akinek mondjuk nem tetszett az Unreal Tournamentek kicsit kusza, neonfényekkel és rozsdával teli világa, azt jó eséllyel most sem fogja magával ragadni a játék. Az mindenesetre biztos, hogy az új helyszínek javarésze úgy lett megalkotva, hogy hihetőek legyenek (már a sci-fi környezethez képest persze). Az alapvető játékmenet sem fog sokat változni, de az új, nagyszerűnek ígérkező Conquest játékmód, a tömérdek új jármű és pálya, no meg a még tovább egyensúlyozott fegyverek mindenkinek elegendő újítást fognak jelenteni. Az persze kérdéses, hogy sikerül-e elérni a Counter-Strike mindmáig megközelíthetetlen népszerűségét, de gyanítom, az Epic egy erős második pozícióval is elégedett lenne!

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		60%
VÁRHATÓ SIKER		BOMBASIKER

Kedvenc multiplayer FPS sorozatom következő része biztosan nem fog csalódást okozni. Néha még ma is Onslaughtozok egy kicsit, és a Conquest játékmód várhatóan még tovább lesz addiktív.

GRATH

PRO: Fantasztikusan néz ki, a játékmenet tekintetében pedig más többször is bizonyított a sorozat.

KONTRA: Az új játékmódon és járműveken kívül túl sok újat nem fog hozni, plusz ugye a gépigény...

2006. IV.

A rossz társaságba került fiatal lányokat akár az életük árán is ki kell szabadítani

A koreaiak már a spájzban vannak!

írta · JuliuS

HUXLEY

fejlesztő > webzen h-studio kiadó > webzen web > www.webzengames.com

Noha a Webzen név nálunk szinte teljesen ismeretlen, a koreai óriáskiadó az online játékok legnagyobb támogatója. Tulajdonképpen eddig csak egy játékkal jelentkeztek, viszont a MU valami elképesztő siker lett – a legutolsó helyzetjelentés szerint 50 milliónál is több előfizetőjük volt (ehhez képest még a WoW hatmilliós sikere is eltörpül). Az eddig csak Ázsiában tevékenykedő kiadó idén támadja le a nyugatot, a Huxley mellett vagy öt másik online játékkal...

Az internet térhódításának egyenes következménye volt a kizárólag online játszható stílusok megjelenése. Kezdetben ez főleg a szerencsejátékokra, majd idővel a szerepjátékok műfajára korlátozódott, a 2006-os év azonban mérföldkő lesz a stílus fejlődésében. Az online játékvilág fellegvárában, Koreában készül a történelem első MMOFPS-e, vagyis interneten játszható, erős karakterfejlesztés-résszel rendelkező FPS-e, Huxley néven (az igazsághoz hozzátartozik, hogy volt már egy hasonló próbálkozás, a Sony Online által készített Planetside, csak ez akkorát bukott, hogy ma már ingyenessége ellenére se sokan játszanak vele).

HUXLEY, A MEGMENTŐ

A történet a közeli jövőbe kalauzol minket, egy posztapokaliptikus világba, ahol a nukleáris robbantások nyomán keletkező földrengések, szökőárak és drámai klímaváltozások szétzilálták és káoszba taszították az emberiséget. A túlélők kisvártatva újabb csapással találják szemben magukat: a mutációval – szörnyűséges lények egész seregei támadnak rá az emberekre, hamisítatlan Starship Troopers-hangulatot teremtve ezáltal.

info

A játékban szereplő pesszimista jövőkép alapját egy 1930-ban íródott regény, a Szép új világ szolgáltatta. A játékot az író, Aldous Huxley után nevezték el.

Az alternatívok (ők genetikai módosulások nyomán jöttek létre) és az emberek (ők azok, akiket nem fertőzött meg az anyag) csoportjának csatáját egy harmadik fél, a titokzatos hibridek felbukkanása is színesíti. A nyersanyagkészletek megsemmisülése nehéz helyzetbe hozta a szembenálló feleket, így a háború voltaképp egy új energiaforrás, a Lunarite birtoklása körül forog – aki megkaparintja magának, a háborút is megnyeri. Az anyagot egy Huxley nevű tudós alkotta meg, ezzel „új megváltó" státuszába emelkedve – az összes küldetésünk így vagy úgy, de vagy a tudóssal, vagy az anyaggal kapcsolatos lesz.

SZERENCSÉS KATYVASZ

Az FPS-ek és az RPG-k kereszteződése nyomán a Huxleyban mindkét műfaj előnyeit megkapjuk.

Egy ekkora géppel nem feltétlenül kell engedelmeskedni a KRESZ előírásainak

Ezzel el is érkeztünk a legsarkalatosabb ponthoz: vajon milyen hardver és milyen internetes kapcsolat kell mindennek a megmozdításához. Grafikus fronton valószínűleg időszerű lesz az újabb generációs videokártya beszerzése, viszont a fejlesztők égre-földre esküdöznek, hogy az új motor, továbbá a módosított és agyonoptimalizált hálózati technológiáknak hála gond nélkül elboldogulnak akár ötezer játékossal is szerverenként (ebből egyszerre több százan lehetnek ugyanazon harcmezőn), ráadásul korábbi sikereik nyomán akár még hihetünk is nekik...

Természetesen az akció dominál (elvégre célozni, lőni, ugrálni fogunk, az online játékok ikonokra épülő hadviselését elfelejthetjük), ugyanakkor hatékonyság szempontjából rendkívül fontos a karakterfejlesztés és a sztori is. Itt ráadásul a történetnek mélységet ad a szerepjáték-elemek sokasága: nem csak akcióról akcióra, küldetésről küldetésre lőjük magunkat keresztül a játékon, hanem egy élő, folyamatosan változó város vesz körül minket, ahol a lakókkal beszélgethetünk, keresztbe tehetünk nekik, vagy éppen segíthetünk is rajtuk, fegyvereket és páncélokat vehetünk tőlük, kereskedhetünk velük.

Van néhány, FPS-ekben viszonylag ritkán felbukkanó elem a játékban: ilyen például, hogy sosem tudhatjuk, mikor akadunk össze egy gép irányította ellenféllel, vagy egy másik játékossal (akár a városokban is megtámadhat minket néhány belopózó ellenfél), de említhetném a karakterek folyamatosan fejlődését, ami újabb és újabb képességek megszerzését biztosítja. Ez pedig mind hatékonyabb páncélzatok, járművek és fegyverek birtoklását eredményezi, sőt a végén még bázist is vehetünk magunknak. A harcjárművek támadási szempontokon túl csapatszállításra is használhatóak (lesznek vízi, légi és szárazföldi egységek is). A csapatközpontúság itt még hangsúlyosabb szerepet kap, minden tettünknek nem csak ránk, de a teljes nemzetünkre nézve is következményei lehetnek.

Na jó, a csini stoppos lánykának még megállunk, de több embert nem veszünk fel!

ONLINE ÉLVEZET – OFFLINE MINŐSÉG

Hajlamosak vagyunk megbocsátani, ha egy online játék nem néz ki olyan vadítóan, mint egy offline társa; a hatalmas játéktér és a teljes szabadság feledteti ezeket a dolgokat – ráadásul, mint a WoW és a Guild Wars példája is mutatja, jól megválasztott grafikai stílussal rengeteget lehet elérni. Éppen ezért eleinte nem vártunk túl sokat a Huxleytól sem, de az első képek láttán bizony elképedtünk – ez a látvány bármilyen stílusban, bármilyen platformon gyönyörű lenne! Köszönhető mindez a néhány oldallal előbb kielemzett Unreal 3.0 grafikus motornak, ami biztosítja, hogy az online műfaj ellenére sem kell látvány tekintetében kompromiszszumoktól tartanunk (no meg azt is, hogy képes hatalmas területek megjelenítésére is). A játék kinézete ötvözi a keleti és nyugati játékkultúra elemeit, no meg a programozók legújabb effektjeit.

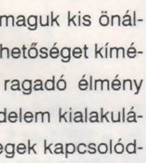
CSAPATKAPITÁNY

Mivel eleve multiplayer játékról van szó, többjátékos vonatkozásában a kooperatív harc fontosságát emelhetjük ki. A játék eleddig nem látott mértékben épít a karakterek együttműködésére, anélkül elképzelhetetlen a győzelem, és a várost sunkat sem leszünk képesek megvédeni összehangolt stratégiák nélkül. A gépi ellenfelek mesterséges intelligenciájáról is felsőfokú jelzőkkel beszélnek azon szerencsések, akik már megismerkedhettek vele. Roppant okos, taktikus AI irányítja az NPC-ket, akik élik a maguk kis önálló életét, de minden kínálkozó lehetőséget kíméletlenül kihasználnak. Magával ragadó élmény lesz, ha a játékosok közötti küzdelem kialakulását követően hatalmas NPC seregek kapcsolódnak be a csatába mindkét oldalon. Ez lesz ugyanis a Huxley legfőbb erőssége – ahogy a Guild Warsban, úgy itt is a PvP szerepét hangsúlyozzák ki az alkotók. Csakhogy a sci-fi környezet hatalmas pluszt jelent: elképzelhető, hogy micsoda hangulata lesz mondjuk két 200-fős emberi sereg összecsapásának, amikor mindkét oldalon akár több száz NPC is részese a küzdelemnek, ráadásul, ha elég magas a rangunk, bombázókkal, helikopterekkel, tankokkal vehetjük ki a részünket a marakodásból...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	70%
VÁRHATÓ SIKER	SIKER LEHET

A Huxley már most, bő fél évvel a megjelenése előtt is remekül néz ki, ígéretes lehetőségekkel rendelkezik, és egy sor izgalmas újdonságot vonultat fel. Rövidesen, személyes élményekkel a hátunk mögött, feltétlenül visszatérünk rá.



JULIUS

PRO: Ötvözi a két műfaj összes előnyét, plusz nyakon csapták az új Unreal motorral; ennél több nem kell!

KONTRA: Csak legyen elég vasunk hozzá... No meg azért is imádkozunk, hogy a lag ne zavarjon be túlságosan!

2006. III.

írta · Stöki

A garázsfejlesztőkből három számjegyű létszámmal működő, vérprofi játékgyárrá avanzsáló cég eddigi munkáit már mindenki kívülről fújja: a 2001-es S.W.I.N.E. bemutatkozó játéknak tökéletes volt, bár üzleti sikernek nem lehetett nevezni, viszont a három évvel később érkező Codename Panzersben már a legjobb magyar játékot köszönthettük. Tavaly jött a Phase Two alcímű, önállóan játszható kiegészítő, május végén pedig a boltokba kerül a negyedik Stormregion-játék, amely, akárcsak az eddigiek, taktikai RTS.

Szívet melengető látni, amikor hazánk szülöttei nemzetközi porondon érnek el sikereket, érvényesülnek a nagyvilágban – kicsit olyan ez, mint amikor a szegény ember legkisebb fia jól jár a mese végén, övé lesz a fele királyság, és a hamuba sült pogácsát is lecseréli valami fehérjedúsabb étrendre. Szerencsére a játékiparban is találunk szép ívű magyar karriert: a kritikusok és a szakma által leginkább elismert hazai csapat, a Stormregion ezúttal a Rush for Berlinnel öregbítette tovább hírnevét.

HÁBORÚBAN HALLGATNAK A MÚZSÁK

A Panzersek után talán nem meglepő, hogy a viharsarki srácok ismét a második világháborúba kalauzolnak bennünket – és itt rögtön essünk túl a Rush for Berlin legnagyobb negatívumán: a sztorielemek harmatgyengék. A Phase Two történetét még egy amerikai forgatókönyvíró hegesztette, és a klisékkel teli szkript nem igazán váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Talán ezért is változtattak a fejlesztők az eddigi, hősökre építő gyakorlaton, és ezúttal a küldetések előtti néhány mondatos eligazítással, illetve pár átvezető animációval tudják le a missziók körítését. Nincs kiért izgulni, nincs összefüggő történet, inkább csak pillanatképek a világhá-

Mennyi ember! Ezek valamelyik World Cup 2006 képről maradtak itt?

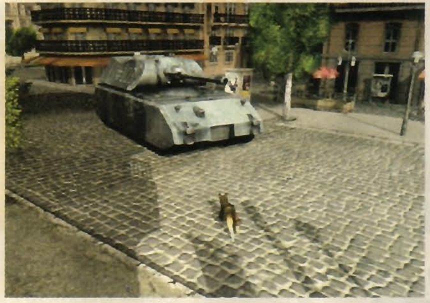
fejlesztő > stormregion kiadó > deep silver web > www.rushforberlin.hu

RUSH FOR BERLIN

No. 1 PC GURU

borúból – ez nem az Elit alakulat, hanem a Discovery Chanel egy unalmasabb éjszakai ismeretterjesztő műsora. Értem én, hogy a második világégésből piszok nehéz magával ragadó és fordulatokkal teli cselekményt gyártani, de a Rush for Berlin még az erre irányuló igyekezet szándékát sem mutatja. Mivel így érzelmi tétje nem igazán van a küldetéseknek, sokkal kisebbet ütnek a játékban bevezetett alternatív történelmi elemek. A sak, és egyrészt igazuk lenne, másrészt szerencsére a Rush for Berlin minden egyéb téren remekül teljesít. A Stormregion olyan játékmenetbeli újdonsággal állt elő, amilyet eddig sehol máshol nem láttunk: az idő erőforrásként történő felhasználásával. Mert mire is utal a címben szereplő „rush" (azaz: rohanás, roham) szócska? (Azon kívül, hogy egy jó kis Depeche Mode szám címe…) Arra, hogy sietnünk kell majd, illetve eszünkbe jut-

Jubilálunk: éppen századszor lövöm el az "A híd túl messze van, nem is látszik a képen" képaláírást...



„A Rush for Berlin sokkal jobban különbözik a Panzerstől, mint azt első pillantásra gondolnánk. Reméljük, a Stormregion nem hagyja magát végleg beskatulyázni tankos RTS-fejlesztőnek..."

múlthoz többé-kevésbé hű szovjet, majd a szövetséges kampány után ugyanis megpróbálhatjuk a németekkel állni a sarat 1944-45-ben, megváltoztatva a történelmet, de a történet semmit nem tesz azért, hogy beleélhessük magunkat ebbe a szituációba. Ugyanez vonatkozik a háromszor hét küldetés teljesítése utáni csemegének szánt bónusz hadjáratra, amely a francia ellenállók huncutkodásait dolgozza fel. Huszonöt jól kitalált, gondosan megtervezett, városi összecsapásokat is tartalmazó miszszió, több tucatnyi játékóra – és kapunk hozzá egy hanyagul elnagyolt történetvázat. Bosszantó.

FUSS, IVÁN, FUSS!

Na de elsősorban nem azért játszik az ember taktikai RTS-ben, hogy történetekben merüljön el, mondhatnák a nálam kevésbé finnyáhat az RTS-ek multiplayer partijaiból ismert hasonló nevű játékstílus (olcsó egységek villámgyors legyártása, majd korai roham), ami sok gondolkodást nem igényel, jó reflexeket annál inkább. Derék honfitársaink kicsit átér-

RUSH FOR BERLIN

RUSH FOR BERLIN

nyereményjáték!

06-90-624-426

Ha szeretnéd megnyerni az 5 darab Eredeti Rush for berlin című játékot, akkor nincs más dolgod, mint válaszolni az alábbi kérdésre:
Mi volt a Stormregion előző játékának a címe?

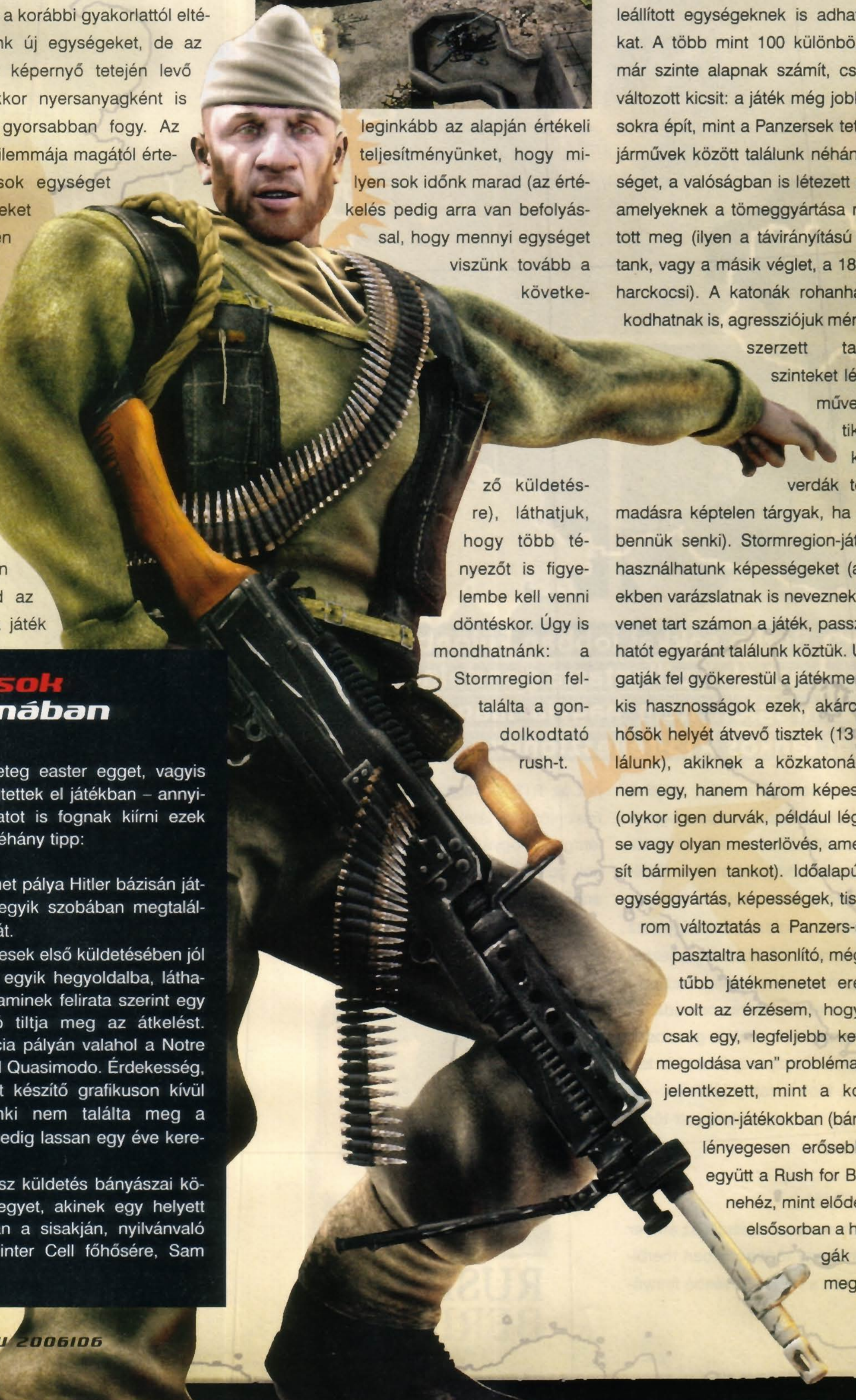
A, Wor on Terror
B, Panzers: Phase 2
C, SWINE

Küldd el SMS-ben a helyes megfejtést fenti telefonszámra a PG kódszó után. Pl.: PG A

A játék SMS küldésének díja 240 Ft + Áfa (60 Ft). A játékban résztvevők hozzájárulnak ahhoz, hogy a játék szervezőitől SMS értesítőket kapjanak. Ha nem kívánsz értesítést kapni, kérjük, jelezd ezen igényed ügyfélszolgálatunkon. (06 1) 327 8489

RUSH FOR BERLIN

A Rush for Berlin szó szerint értelmezi a mondást: az idő pénz



telmezték ezt a fogalmat: a Rush for Berlin legtöbb pályáján – a korábbi gyakorlattól eltérően – gyárthatunk új egységeket, de az időnk (amelyet a képernyő tetején levő csúszka jelez) ekkor nyersanyagként is szerepel, vagyis gyorsabban fogy. Az egyszeri játékos dilemmája magától értetődik: gyártson sok egységet jobb nyerési esélyeket teremtve és legyen szűkében az időnek, vagy essen neki hamar a küldetésnek, de sebezhetőbben, kevés egységgel? Ha ehhez hozzávesszük azt, hogy nagyobb csapattal általában gyorsabban halad az ember, és hogy a játék leginkább az alapján értékeli teljesítményünket, hogy milyen sok időnk marad (az értékelés pedig arra van befolyással, hogy mennyi egységet viszünk tovább a következő küldetésre), láthatjuk, hogy több tényezőt is figyelembe kell venni döntéskor. Úgy is mondhatnánk: a Stormregion feltalálta a gondolkodtató rush-t.

PANZERS RELOADED

Ezt leszámítva ismerős kunsztokat vonultat fel a program. Az irányítás a sokszor bevált receptet követi: a valós idejű akció bármikor leállítható, és a harci helyzet átgondolása után a leállított egységeknek is adhatunk utasításokat. A több mint 100 különböző egység ma már szinte alapnak számít, csak az arányuk változott kicsit: a játék még jobban a gyalogosokra épít, mint a Panzersek tették. Cserébe a járművek között találunk néhány igazi ínyencséget, a valóságban is létezett prototípusokat, amelyeknek a tömeggyártása nem valósulhatott meg (ilyen a távirányítású robbanó minitank, vagy a másik véglet, a 188 tonnás Maus harckocsi). A katonák rohanhatnak és lopakodhatnak is, agressziójuk mértéke állítható, a szerzett tapasztalatokkal szinteket lépnek, és a járműveket is ők vezetik (tehát a tankok és egyéb verdák továbbra is támadásra képtelen tárgyak, ha éppen nem ül bennük senki). Stormregion-játékban először használhatunk képességeket (amit más RTS-ekben varázslatnak is neveznek): több mint ötvenet tart számon a játék, passzívat és aktiválhatót egyaránt találunk köztük. Ugyan nem forgatják fel gyökerestül a játékmenetet, kellemes kis hasznosságok ezek, akárcsak a korábbi hősök helyét átvevő tisztek (13 különbözőt találunk), akiknek a közkatonákkal szemben nem egy, hanem három képességük is lehet (olykor igen durvák, például légi csapás kérése vagy olyan mesterlövés, amely megsemmisít bármilyen tankot). Időalapú szemlélet és egységgyártás, képességek, tisztek – ez a három változtatás a Panzers-sorozatban tapasztaltra hasonlító, mégis más, sokrétűbb játékmenetet eredményez. Az volt az érzésem, hogy a „pályának csak egy, legfeljebb kettő lehetséges megoldása van" probléma kevesebbszer jelentkezett, mint a korábbi Stormregion-játékokban (bár az AI nem tűnt lényegesen erősebbnek) – ezzel együtt a Rush for Berlin van olyan nehéz, mint elődei (sőt!), szóval elsősorban a hardcore stratégák szívét fogja megdobogtatni.

Tojások nyomában

A készítők rengeteg easter egget, vagyis mókás utalást rejtettek el játékban – annyira, hogy pályázatot is fognak kiírni ezek megtalálására. Néhány tipp:

– A második német pálya Hitler bázisán játszódik, ahol az egyik szobában megtalálhatjuk a Frigyládát.
– Ha a szövetségesek első küldetésében jól bezoomolunk az egyik hegyoldalba, láthatunk egy táblát, aminek felirata szerint egy mérges varázsló tiltja meg az átkelést.
– Az utolsó francia pályán valahol a Notre Dame-ban kuksol Quasimodo. Érdekesség, hogy a toronyőrt készítő grafikuson kívül eddig még senki nem találta meg a Stomregionnél, pedig lassan egy éve keresik...
– A második orosz küldetés bányászai között találhatunk egyet, akinek egy helyett három lámpa van a sisakján, nyilvánvaló utalásként a Splinter Cell főhősére, Sam Fisherre.

Reszkess Luftwaffe, feltaláltuk a jenki kamikazét (miért, ha amerikai ninja lehet...)!

RUSH FOR BERLIN

Várható viharok

A Stomregion nem pihen a Rush for Berlin után sem. Készülő grafikus motorjukat valamikor 2007 végén, a Panzers folytatásában (munkacímén: Codename Panzers: Cold War) láthatjuk először, hidegháborús játékkörnyezetben. Emellett a konzolok felé is kacsintgat a csapat. Készül egy taktikai akciójáték Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra (kalapot emelünk a bevállalós lépés előtt), míg a kézikonzolok szerelmesei hamarosan egy körökre osztott stratégiával lehetnek majd gazdagabbak. Mindkét konzolos játék a „Panzers-világban" fog játszódni, de a készítők szerint mind stílusát, mind történetét tekintve teljesen más irányból közelítik meg a páncélosokat, mint a Panzers-sorozatban.

TÖBBSÉGBEN AZ ERŐ

Ha már itt tartunk: a stratégiarajongók hosszú távon nyilván multiplayerben fogják nyomni a Rush for Berlint, a program pedig itt is tartogat meglepetéseket. A már ismerős kooperatív, deathmatch és domination játékmódok mellett két teljesen új, házi fejlesztésű mókát is találunk a lehetőségek között. A R.U.S.H fantázianevű a játék időközpontúságára épít: a küzdő felek bizonyos létesítmények elfoglalásáért és megtartásáért kapnak pontokat (csak első foglalásért jár pont), a nyertes pedig az adott idő alatt legtöbb pontot vagy adott pontszámot leghamarabb elérő játékos. Az igazán nagy ötlet azonban a másik újdonság, a R.I.S.K mód. Ebben minden játékos vagy csapat olyan feladatokat kap, amelyek az ellenfelek számára ismeretlenek. Az a csapat nyer, aki elsőként teljesíti a saját miniküldetéseit – illetve, ekkor elindul egy visszaszámlálás, ami lehetőséget ad a többieknek arra, hogy szabotálják a nyerni készülő játékos eredményeit (visszafoglalni pár épületet például). Mondanom sem kell, hogy ez a mód igényli a legtöbb ravaszságot, és a többiek már-már paranoiás figyelemmel követését. A feladatok között jármű- és épületfoglalás mellett néha egészen eredetiek is vannak, például ejtőernyővel ledobott csomagokból kell tizenkettőt összegyűjteni. A feladatokban szereplő objektumok villognak a minitérképen, így az összes játékos tudja, mire kell odafigyelni, csak azt nem, hogy miért. Ez arra is lehetőséget teremt, hogy ügyes játékkal átverjük a többieket, és elhitessük velük, hogy más a feladatunk, mint amit kaptunk – és leginkább ez teszi igazán szórakoztató, ötletes játékmóddá a R.I.S.K-et.

A CSÁSZÁR RÉGI RUHÁJA

A remek játék a Stormregionhöz méltó kivitelezést kapott. A kettő és feledik verziójánál tartó Gepard motor újra bizonyít, bár a tupírozások most már inkább apróságokban (több tájelem-animáció, még gyönyörűbb effektek) érhetők tetten. A grafika tehát nagyon szép, de már nem esik le tőle az állkapcsom – látni a fejlődést, de egy generációváltás mindig jobban üt, és én már várom a következő motort (amit a fejlesztők már fél éve készítenek, és a hírek szerint igen izmos lesz, majd ha egyszer 2007-ben találkozhatunk vele). A zene éppen annyira marad háttérben, amennyire kell, a hangok pedig szinte hibátlanok. Szinkront csak az oktatóküldetésben és a küldetések előtti pár mondatos eligazításban találunk (magyar hangok: Kautzky Armand és Kristóf Tibor), a katonák kivétel nélkül az anyanyelvükön beszélnek (felirattal, természetesen), úgyhogy érvényesül a régi mondás, miszerint az ígéret szép szó, de a Panzerkampfwagen még szebb.

Így külcsín terén is az a kellemes benyomásunk támadhat, ami játék közben egyébként is folyton visszatér: ugyan a Rush for Berlin igencsak emlékeztet a korábbi Stormregion-munkákra, helyenként annyira más, és annyi újdonság került bele, hogy nem tekinthetjük klónnak. Csodálkoznék, ha nem aratna akkora sikert, mint a Panzers-széria, a taktikai RTS műfajában próbálkozó többi játékkal pedig a békesség kedvéért inkább nem teszek összehasonlítást. A legjobb hazai fejlesztőcsapat megint bebizonyította, hogy ott (lenne) a helyük a világ élvonalában. Mostantól egy jó játékkal több okunk van rá, hogy szurkoljunk nekik.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	09

Déja vu és újdonságok: a Stormregion úgy tudta újratálalni a Panzerst, hogy a történet hiányosságain kívül gyakorlatilag képtelen voltam belekötni.

STÖKI

PRO: Ötletes játékmenetbeli újítások, remek multiplayer módok, pazar kivitelezés

KONTRA: Gyenge sztori, kicsit már érezni az idő múlását a motor felett

9.0

ÖSSZEGZÉS: Tankos RTS kevés tankkal, annál több apró ötlettel, és a már-már zseniális idő-koncepcióval felturbózva.

GÉPIGÉNY: P4 1.7 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

PANZERS PHASE TWO	85%
WAR ON TERROR	76%
BLIZTKRIEG 2	70%

RUSH FOR BERLIN INTERJÚ

Lassan hagyomány itt a PC Gurunál, hogy nem írunk magyar játékról interjú nélkül. Ezúttal Nagy-Szakáll Ferenc, a Rush for Berlin marketingfelelőse válaszolt kérdéseinkre.

Szerinted, mi különbözteti meg az Rush for Berlint a többi világháborús tucatstratégiától?

– A fejlesztés során kiemelt hangsúlyt fektettünk arra, hogy újszerű, érdekes, a hasonló programok között formabontónak számító ötlettel fűszerezzük a játékot. Nemcsak a piacon lévő hasonló játékoktól, hanem a korábbi fejlesztéseinktől is igyekeztünk nagymértékben eltérni. Akinek nincsenek előítéletei ezzel a stílussal szemben, láthatja hogy a Rush for Berlin kimondottan bevállalós lett az időalapú koncepcióval, az RPG-szerű képességhasználattal, az alternatív sztorivonallal, a bevethető német „csodafegyverekkel" vagy akár az erősségeiket kombinálni képes tisztekkel.

– Mi volt a csapatnak a legnehezebb, illetve a legélvezetesebb feladat a fejlesztés során?

– Mint az a játékok fejlesztésekor lenni szokott, rengeteg nehézséggel kellett szembenéznünk, legyen az egy megfoghatatlan bug vagy a határidők állandó szorítása – ezek leküzdésében a Stormregion minden tagját dicséret illeti, nagyszerű munkát végeztek. Bizonyára mindenki más feladatot emelne ki a saját munkakörének megfelelően a fejlesztési folyamatból, számomra a legnagyobb élményt azt nyújtotta, ahogy az utolsó hónapok során a rengeteg különálló dolog elkezdett összeállni teljes egésszé. Nem tagadom, az is büszkeséggel töltött el, hogy az elmúlt fél évben nyolc európai országból látogattak ide újságírók (vagy utaztunk ki hozzájuk mi), és az esetek túlnyomó részében elismeréssel távoztak.

– Mit csinálnátok máshogy, ha újrakezdhetnétek a fejlesztést?

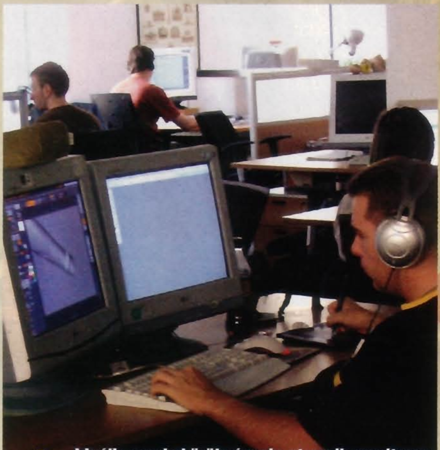
– Összességében teljesen elégedettek vagyunk az elkészült programmal, nagy dolgokon biztosan nem változtatnánk még akkor sem, ha visszautazhatnánk az időben. A fejlesztés végére természetesen sok olyan ötlet halmozódott fel, amelyek különböző okok miatt végül már nem fértek bele a Rush for Berlinbe. Volt, ami a koncepcióba nem illett bele, mások az idő szorítása miatt maradtak ki – persze, ha a játékosok vevők lesznek a játékra, akár egy kiegészítő is elképzelhető a jövőben, így az ötletek sem vesznének el.

– Mennyiben lesz más a Codename Panzers: Cold War?

– A Cold War a Phase One-Two vonalát hivatott továbbvinni, így semmi köze nincs a Rush for Berlinhez, és sok szempontból el fog térni a korábbi Panzersektől is (bár aki szerette az abban szereplő hősöket, megnyugodhat: pár évvel idősebben néhányan előkerülhetnek még). Nyilvánvaló, hogy 2007 végén ismét olyan játékkal kell előállnunk, ami megfelelő számú friss ötletet tartalmaz. Egyelőre nem árulhatok el részleteket, de a cím már önmagában árulkodik arról, hogy a második világháborús érának búcsút intünk.

– Nem akartok már elszakadni kicsit a tankos RTS-ektől? Esetleg egyáltalán a stratégiáktól?

– Játékstílus tekintetében más irányokba is kacsintgatunk, többek között a körökre osztott stratégiák felé. A „tankos" játékbesorolás érdekes kérdést vet fel, ugyanis míg ez sokak számára szitokszó Magyarországon, addig a mai napig nagy rajongótábora van a stílusnak. De hogy valami apró infót is elhintsek: gondolkodunk egy teljesen más jellegű játékban, aminek sem a történelemhez, sem a stratégiákhoz, sem a tankokhoz nem lesz köze...



Ideális munkakörülmények: at egyik monitoron dolgozunk, a másikon mehet a WoW...

– Nemrég pattant ki a hazai játékfejlesztés egyik legnagyobb botránya: kiderült, hogy néhány volt munkatársatok magával vitte a Gepard motor egy másolatát, és azt a Mithis egyik készülő játékában, a Joint Task Forceban láttátok viszont. Hogyan sikerült megoldani az ügyet?

– Azóta jogi úton rendeződött minden, a Mithis és a játék kiadója is elismerte a Gepard engine jogosulatlan használatát. A Joint Task Force azóta más fejlesztőstúdiónál készül, az engine teljesen legális licencelésével fog megjelenni – és mi tagadás, örömmel tölt el minket, hogy újabb magyar játékban láthatjuk viszont a Gepard motort. ∎

LEBUKTÁL? DUMÁLD KI MAGAD!
17 Ft/perc
16 h után, minden belföldi mobilhálózatba
+ havi 20 SMS ajándékba
NO DIVING
Motorola C261
djuice kártyás+ csomagban:
19 980 Ft
Új djuice kártyás+ tarifacsomag, havidíja 490 Ft
Az új djuice kártyás+ tarifacsomag 2006. május 2-től vehető igénybe. Május 2. és június 30. között új előfizetést vásárló ügyfeleink a csomagot 3 hónapig havidíjmentesen használhatják. A csomag megvásárolható a Pannon bemutatótermeiben, illetve a Pannon Partnereknél. A készülékajánlat 2006. május 2-től a készlet erejéig tart. A tarifacsomag és a készülékajánlat további részletei az üzletekben. Telefonos ügyfélszolgálat: 1220
www.djuice.hu
Élj vele djuice®

Álmok álmodói, világraszóló norvégok

Dreamfall: THE LONGEST JOURNEY

írta · GregS

fejlesztő > funcom kiadó > aspyr
web > www.dreamfall.com

Az 1993-ban alapult norvég Funcom már vagy húsz kisebb kaliberű, jórészt régebbi konzolokra készült játékot tudhat háta mögött, de igazán 1999 végén a Longest Journeyvel robbantak be a köztudatba. Szintén hozzájuk köthető a több kiegészítőt megélt, és máig nagy népszerűségnek örvendő Anarchy Online online szerepjáték. Jelenleg egy újabb fantasy MMORPG-n dolgoznak Age of Conan néven.

Valaha a mágia és a tudomány összefüggő, harmonikus világot alkotott. A két erő azonban nem fért meg egymás mellett, így a legnagyobb mágusok hatalmas erőfeszítések és áldozatok árán két különálló világot hoztak létre, melyek egymástól elkülönülten fejlődtek tovább a mágia, illetve a tudomány útján. A két univerzum közötti egyensúlyt sok száz évig négy sárkány és a Tizenkét Őrző biztosította. A világok közötti átjárót sokáig csak az álmok jelentették, de egyes dolgok, ugyan csak másodpercekre, de egy idő után elkezdtek át-átszökni a másik dimenzióba, bizonyos kiválasztottak pedig képessé váltak a testi utazásra is. A két világnak egy hősre volt szüksége, aki ismét egyensúly hoz a mágia és tudomány birodalmába...

Ragnar Tornquist fantasztikus története minden idők egyik legjobb játéksztorija volt. Az öntudatára ébredő fiatal April Ryan története, az álmok által átjárható csodálatos fantasy és sci-fi világok, a regénybe illő párbeszédek és kidolgozott karakterek sokunkat ragadták el annak idején, és mai napig sem engedték el a nem éppen elkényeztetett kalandjáték-rajongókat.

Nem mondhatni, hogy a Funcomnál elkapkodták volna a folytatás elkészítését: több mint hat év telt el azóta, hogy elhagytuk Stark és Arcadia világát, és hiába kaptuk folyamatosan az információkat a folytatásról, a Dreamfall körül az akció irányába történő változásokról szóló információk nyomán enyhe kételyek merültek fel. Vajon sikerül-e ismét a monitorhoz szögező történetet

Hé te ott a kávés bögrével! Ugye elmúlt már 18 az a szegény lányka...?!

alkotni, vajon hogy sül el a point'n click stílusról 3D-be való váltás, és vajon hogy lehet ügyesen beleszőni a klasszikus kalandjáték-elemek közé az akció- és lopakodós elemeket? Nos, bár a válasz nem minden kérdésre pozitív, a Dreamfall így is fantasztikusan jó kalandjáték lett.

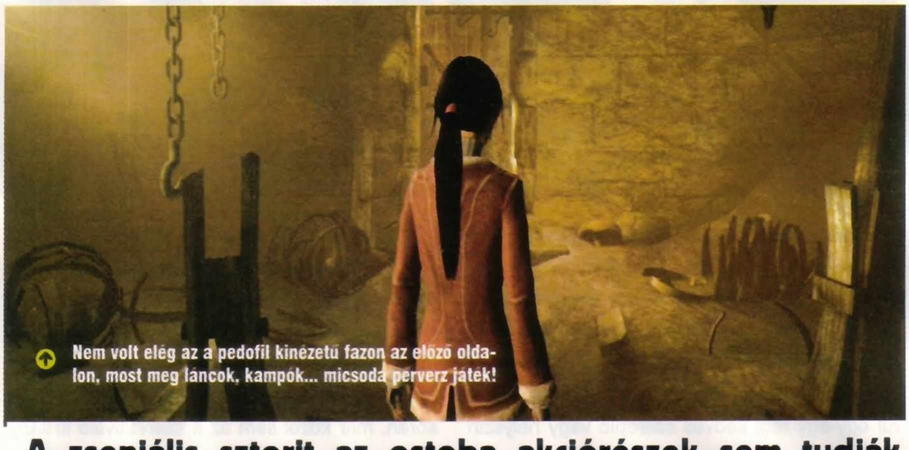
ZOE, AZ ÚJ LARA?

„A klasszikus point'n click kalandjáték halott." – halljuk már szinte minden bokorban, és valóban, sajnos ma már egy nagyobb kiadó sem vállal be hagyományos irányítási rendszerre épülő kalandjátékot. Hősnőnk, illetve főszereplőink irányítása a Dreamfallban is immár az akciójátékokban jól megszokott külső, vállmögötti kameranézetből folyik, főleg billentyűzetről. A rendszer villámgyorsan megszokható, az irányítással nem lesz semmi gondunk, csupán furcsa lesz mondjuk egy Tomb Raider után, hogy csaknem ugyanolyan külsőségek mellett teljesen más stílusú játékot kapunk. A Dreamfall továbbra is vérbeli kalandjáték, amit szerintem teljesen feleslegesen próbáltak meg színesíteni holmi akció- és lopakodós elemekkel – igaz nekem a Broken Sword 3 újításai se jöttek be. A harc két támadó és egy védekező gomb megfelelő nyomkodásában merül ki, ami akár lehetne jó is, de karakterünk és ellenfeleink bicskanyitogató lassúsággal reagálnak minden ingerre, gombnyomásra. A küzdelmek során – akár egy Mortal Kombatban – az életerőnkre is figyelni kell, igaz nem kell túl óvatosnak lennünk: ellenfeleink szörnyen passzívak és gyengék, minimális ügyességgel és ráhangolódással semmi gondunk nem lesz a csatákban. Személy szerint én alig vártam, hogy végre túl legyek az összecsapásokon, amiket sajnos az előzetes információkkal ellentétben többnyire nem lehet elkerülni, más megoldásokkal kiváltani – szerencse, hogy alig fél-egy perceket vesznek igénybe.

A másik „nagy újítás", a lopakodás, bujkálás bevezetése szintén csak kolonc az egyszeri kalandor nyakán: általában legyőzhetetlen katonák, robotok elől kell biztonságban távol maradnunk úgy, hogy mindig a megfelelő tereptárgyak, falak mögé bújunk, és megvárjuk, míg ellenlábasaink továbbállnak. Sajnos ilyen részekből is akad jócskán a végigjátszás során, az ötödik fejezet öt (!) egymást közvetlenül követő ilyen része után már kezdtem kételkedni benne, hogy kalandjátékkal játszom-e – de ezután szerencsére már nem találkoztam ezzel az erőltetett, nagyon gyenge Splinter Cell-utánérzés játékelemmel.

info

Ha tetszett a játék sztorija, érdemes figyelemmel kísérni a történet írójának internetes naplóját, a www.ragnartornquist.com címen.



Nem volt elég az a pedofil kinézetű fazon az előző oldalon, most meg láncok, kampók... micsoda perverz játék!

„A zseniális sztorit az ostoba akciórészek sem tudják megfosztani az élvezeti értékétől. Már készül a folytatás, remélhetőleg nem kell újabb hat évet várnunk rá..."

Kedvenc karakterünk

A Longest Journey számtalan emlékezetes, egyedi karakteréből néhányat viszontláthatunk a folytatásban is. A legjópofább közülük továbbra is Crow, a beszélő holló. Bár April tíz éve cserbenhagyta, maradt ugyanaz az imádnivalóan idióta madár, akit az előző részben megismertünk. Bár időközben idült alkoholista, tengeri- és légibeteg lett, még mindig elképesztő dumái vannak...

„Hé, mért nem térítjük magához Aprilt mondjuk egy jó nagy palacsintasütős maflással? Ööö, vagy más néven, terápiával! Már olvastam erről. Illetve hallottam róla. Valami lerobbant tengerparti kocsmában. Tizenegy feles után... Asszem hétfő volt. Viszont a fazonra, aki mesélte pontosan emlékszem: nagydarab fószer volt... a kezei mint két tölgyfa törzse. És az a fantasztikus heg-gyűjteménye... Egy igazi pszichológus. Vagy várjunk csak, lehet pszichopata volt?!"

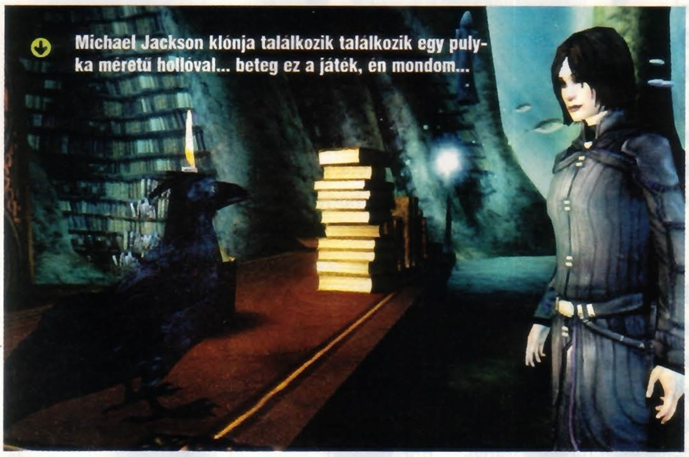
„Csőröm a szerelem hangszere – a nők megremegnek, mikor megszólalok. A férfiak is. Bár ők más miatt."

REGÉNY VAGY JÁTÉK?

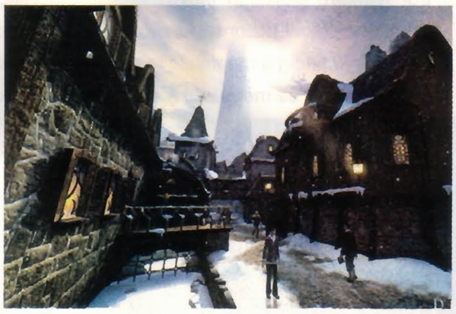
A játék negatívumait letudva végre rátérhetek a program legnagyobb erősségére: a történet az elődhöz hasonlóan fantasztikusan izgalmas és magával ragadó. Ugyan aki játszott az elöddel, vagy követte a játékkal kapcsolatos előzeteseket, interjúkat, az cirka három órán át nem sok újdonságot fog megtudni, de utána igen gyorsan beindulnak az események. Nem szeretnék egy fordulatot, történeti elemet se leleplezni (majd a jövő hónapban a végigjátszásban...), így csak annyit mondhatok, végigjátszásunk során nem egyszer fogunk döbbenetes fordulatokkal, szívszaggató meglepetésekkel és mélyen megható részekkel találkozni. Sőt hősnőnk ezúttal nem marad csók nélkül se. Jaj, mégis eljárt a szám...

A megosztó

Ahogy azt várni lehetett, a Dreamfall erősen felborzolta a kedélyeket a kalandjátékosok körében. Gyönyörűen látszik mindez a játékmagazinok értékelésein. Még ha el is tekintünk a „csak azért is minden lehúzunk ami népszerű" jelmondatú sznobok, és a „mindent az egekbe dicsérünk, amiről mi írunk először" mottójú, szintén nem éppen korrekt magazinok pontszámaitól, akkor is félelmetesen széles skálán mozognak az értékelések. A mértékadónak számító 1UP (ez egy egész magazin-család közös honlapja, többek között a Computer Gaming World és az Electronic Gaming Monthly tartozik bele) például 40%-ra (!) értékelte, míg a GameSpy szemrebbenés nélkül megadta neki a 100%-ot – és a kettő között is teljes mértékben le van fedve a skála...


Michael Jackson klónja találkozik találkozik egy pulyka méretű hollóval... beteg ez a játék, én mondom...

Vigyázz Zoe, ott a hátad mögött egy... mi is ez az izé?! (mondtam már, hogy perverz ez a játék?)



Fantasztikusan lett megoldva, hogy az előző rész után tíz évvel játszódó történetszál kibontása érthető az első utazást kihagyók számára is – bár a Longest Journey ismerői természetesen sokkal mélyebb élményben részesülnek, mint az „elsőbálozók". Borzongató érzés, amikor felmerül egy-egy régi kedves szereplő vagy helyszín neve, akiket-amiket aztán meg is látogathatunk, megtudhatjuk, mi lett velük az elmúlt évtizedben. Nem árulom el a visszatérő karakterek kilétét se, de azért kritikaként muszáj megjegyeznem, hogy sok más ismerőst is szívesen viszontláttunk volna, és a visszatérők lelkivilágába jó lett volna kicsit jobban belelátni.

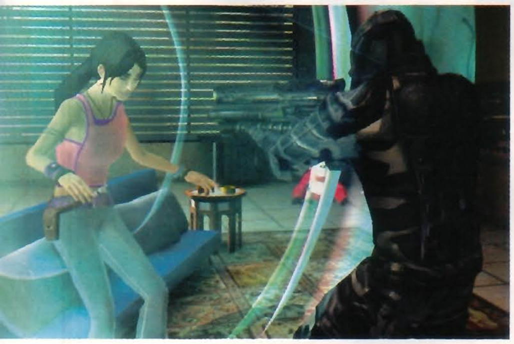
Mint azt már régóta tudjuk, a játékban három szereplőt irányíthatunk kalandjaink során. A történet túlnyomó részében a gyönyörű Zoe-t fogjuk vezényelni, aki a modern technológiát és ősi kultúrát egyesítő modern Casablancában végzi éppen biomérnöki tanulmányait, és a játék kezdetekor éppen lázadó, nihilista életszakaszát éli. Másik karakterünk az előző rész főszereplője, April, aki kissé megkeseredett az elmúlt tíz év során, már közel sem az a szeretnivaló kislány, akit korábban megismertünk. Harmadik hősünk viszont hihetetlenül jól eltalált, kidolgozott és karakterisztikus: Kian, a hithű, törtető apostol feledhetetlen szereplő szuper beszólásokkal és tökéletesen eltalált szinkronnal – kár hogy nagyon keveset irányíthatjuk.

A karakterek többsége ugyan stílusos, ötletes és kidolgozott, azért elmaradnak az előző rész máig feledhetetlen szereplőitől (a Syberia szereplőit viszont fényévekkel verik). A mindig kanos Zacket, a mázsás, lebegőszékben közlekedő hacker Flippert, vagy a múltban, jelenben és jövőben egyszerre élő Abnaxust nem pótolják az új arcok, akik közül csak a két főszereplő, és talán a fűszerárus igazán feledhetetlen figura. A párbeszédek pár kivételtől eltekintve fifikások, ötletesek, és ezúttal tényleg van valamennyi jelentősége annak, hogy milyen válaszlehetőséget jelöltünk meg – bár többnyire ugyanoda lyukadunk ki végül. Nagyon élővé teszi a játékot, hogy az utcán kószáló nem kevés NPC mindegyikét megszólíthatjuk, akik rendszerint két-három frappáns gondolatukat is megosztják velünk.

Új játékelemek ide vagy oda, a Dreamfall, akárcsak a Longest Journey jobban hasonlít egy interaktív regényhez, mint játékhoz. Nem egyszer öt-tíz perces párbeszédeket vagy monológokat

kell végighallgatnunk anélkül, hogy billentyűzethez nyúlnánk, hogy utána ismét megismerkedjünk egy-egy szereplővel, történetszállal. Mindezeket egyszerű ide-oda mászkálós részek szakítják meg a már említett akcióelemek, és az időnként felbukkanó tárgyhasználat, valamint logikai-ügyességi feladatok mellett.

A tárgyhasználat sajnos kissé le lett egyszerűsítve: négy-ötnél nemigen lesz több cucc egyszerre nálunk, így ezek próbálgatása, kombinálása nem fogja túlzottan igénybe venni agyi kapacitásunkat. Logikai, „kitalálós" feladatból se találkozunk sokkal a két visszatérő típuson kívül: az egyiknél zárnyitást imitálandó fogaskerekeket kell a megfelelő módon forgatunk, a másiknál pedig világító jeleket kell bizonyos időn belül megtalálnunk egy mezőn (ez időnként kissé frusztráló).



Jé, Zoe azt álmodja, hogy ő egy halott WoW-karakter?

Mindezeknek köszönhetően a játék elég könnyű: ha kellően odafigyelünk, egy-két helyet kivéve nem is nagyon akadhatunk el, de nem is ez volt a fejlesztők célja. A Dreamfall egy gyönyörű mesét kíván elmeselni némi interakcióval és akcióelemekkel fűszerezve. Bár a fejtörőket még ilyen koncepció mellett is hiányoltam, az említett akciórészek, és néha az ide-oda bóklászás is kicsit unalmas volt (bár az a pár perc elveszik a mintegy tizenöt órás végigjátszás során). A történet kissé lassan is indul be, de gyönyörűen és következetlenségek nélkül bontakozik ki, mi pedig csak isszuk a dialógusok minden egyes szavát, hogy minél többet tudhassunk meg a két fantasztikus világról.

Fájdalom, hogy a játék végigvitele után több szinten is tátongó űr marad bennünk: nemcsak hogy nem kapunk választ pár alapvető, élet-halál fontosságú kérdésre, de a befejezés gonosz módon a fő történetszálat, és egy rakás érdekes mellékszálat is nyitva hagy.

MŰVÉSZI KIVITELEZÉS

A történetet csodálatos, magába szippantó látványvilág teszi teljessé. A játék eme részének nagyon jót tett a 3D, a helyszínek szinte kivétel nélkül fantasztikusan jól és stílusosan megtervezettek, látszik hogy hatalmas művészi munka volt minden egyes ház, karakter, jármű megalkotásában. A világ hangulata legjobban talán a Fable-höz hasonlít némi Csillagok háborúja beütéssel – ennél nagyobb dicséretet pedig azt hiszem, nem nagyon lehet kiosztani.

info

Azokat, akik netán elakadnának a játékban, következő számunkban teljes végigjátszással segítjük ki szorult helyzetükből...

A játék forgatókönyvéhez, dialógusaihoz hasonlóan a szinkronhangokat is többnyire piszok jól eltalálták, csak egy-két szereplő hangja (köztük sajnos a legtöbbet beszélő Zoe-é) lóg ki kicsit a sorból. Az összkép így is pazar, de azért nem ér fel (már megint...!) a Longest Journey zseniális színészi teljesítményéhez – bár ezt a Blizzard művein kívül amúgy se nagyon mondhatjuk el más játékokról. A zene viszont minden igényt kielégít, a nagyzenekari művek tökéletesen passzolnak a fantasy világhoz és zseniálisan alkalmazkodnak a szituációkhoz – a zenei CD-ért mindenképpen érdemes megvenni a játék gyűjtői változatát.

A LEGCSODÁLATOSABB UTAZÁS?

Nagyon nehéz dolgom van a játék értékelésével. Számomra egyértelműen az utóbbi öt év legjobb kalandjátéka a Dreamfall (igaz, a Fahrenheit és a Myst-stílus nekem nem igazán feküdt), mégis kisebb csalódásként éltem meg a programot. Sajnos kénytelen vagyok lépten-nyomon a zseniális előző részhez hasonlítani, és a Longest Journeyhez viszonyítva – a látványvilágtól eltekintve – a Dreamfall kivétel nélkül minden szempontból elmarad. A sztori bár izgalmas és lebilincselő, valamint nagyon ügyesen viszi tovább az előzményeket, mégsem annyira földbedöngölő, mint az első részé volt. A karakterek egyedisége, a párbeszédek ötletessége, kidolgozottsága szintén elmarad az elődtől, a teljesen felesleges és frusztráló lopakodós és akciórészeket pedig elég nehéz megbocsátani, és nem csak a begyöpösödött point'n click kalandjátékosnak. A Dreamfall így is az utóbbi évek legcsodálatosabb kalandjátéka, melyben egyedül az első, közel tökéletes rész rajongói fognak valamelyest csalódni, de természetesen így is kötelező darab minden, kalandjátékoktól nem zsigerből irtózó számára.

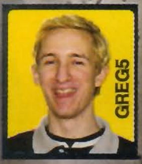
A Cápa

A Dreamfall grafikus motorját, a Shark 3D-t külső cég, a német Spinor készítette. Bár az engine fut Windows és Linux alatt, használható PS2-n és Xboxon is, a több mint ötven licencelő között a Funcom volt az első játékfejlesztő. A többi felhasználó között viszont olyan nevek találhatók, mint a ZDF és ARD német televíziók, a Siemens, a SAP, a Volkswagen, az Intel vagy a Caterpillar...

pc guru

GRAFIKA	09	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

Az akciórészek ezer sebből véreznek, de a varázslatos sztori kedvéért érdemes átküzdenünk magunkat a legidegesítőbb részeken is. A hangulat egyedülálló, a kivitelezés nemkülönben - eddig mindenképpen a Dreamfall az Év Kalandjátéka!



PRO: Fantasztikusan továbbszőtt történet varázslatos környezetben.

KONTRA: Kicsit mindenben elmarad a nagy elődtől, frusztráló akció- és lopakodós részek.

8.7

ÖSSZEGZÉS: Az utóbbi évek legvarázslatosabb, legmeghatóbb kalandjátéka, egyedül a zseniális első résztől marad el valamelyest.

GÉPIGÉNY: P3 1GHZ, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 5 GB HDD

LONGEST JOURNEY	94%
SYBERIA 1	85%
SYBERIA 2	84%

2006 FIFA WORLD CUP

írta · Grath

fejlesztő > ea canada kiadó > electronic arts
web > www.easports.com

Az EA vancouveri stúdiója a világ legnagyobb, és valószínűleg legnyereségesebb játékfejlesztő központja. Itt készül többek között a cég összes sportjátéka (kivéve a Maddent) és a Need for Speed sorozat...

Az elmúlt cirka egy évtizedben megszokhattuk már, hogy ha valahol háromnál több focicsapat összegyűlik, abból az EA kiad egy játékot – ezek után pedig szinte természetes, hogy a világbajnokságra is keményen készültek. A legutóbbi hasonló program, no meg az Euro 2004 kiábrándító, hangulattalan megoldásai után kicsit féltünk, de végül a játék beváltotta hozzá fűzött reményeinket: a World Cup 2006 igen hangulatos feldolgozása lett a remélhetőleg még ennél is színvonalasabb világbajnokságnak.

FUTBALLÜNNEP

Az eddigi World Cup-játékok általában nem sok csapatot kínáltak a valóságban a döntőbe jutottakon kívül, most ezen változtatott az EA. A 32 helyett 127 válogatott próbálható ki, indítva akár a selejtezőktől, akár a német vébé-starttól. Megkapjuk a 12 német stadiont, csodálatosan lemodellezve, és kapunk mind a hat selejtező-régióból két-két további helyszínt. Persze nem a számok a fontosak, hanem a hangulat – az pedig itt dögivel van! A legutóbbi hasonló program, az Euro 2004 ilyen szempontból szánalmasan teljesített, itt azonban minden a foci szeretetéről szól. Imádtam a kis apróságokat, mint például azt, hogy az űrből egy kis animáció segítségével minden meccs előtt lezoomolunk a stadionba, hogy őrjöng a tömeg, hogy a kamera néha a szurkolók közül mutatja az eseményeket, hogy a kommentárorok hangján hallatszik az izgalom. A virtuális operatőr feszült helyzetekben fantasztikus munkát végez: büntetőknél hol a játékosok arcát, hogy a labdát mutatja, kiállításoknál megnézhetjük, hogy a bírót miként veszi körül és hogyan lin-

> „A VB egy hónapjára tökéletes játék lesz a World Cup, de a FIFA2007-től már forradalmat várunk!"

Bosszút állunk a '98-as elődöntőért! (A régi szép idők, amikor kimentünk a Francia Intézet elé a horvátoknak drukkolni...)

Ronaldinhót a legcélszerűbb ilyankor leteríteni, mielőtt nagyon belemelegedne a cselezésbe...

cseli meg majdnem a pórul járt csapat, gólörömnél pedig egészen változatos ünnepléseket fogunk látni, kismillió szemszögből.

ÚJ TAKTIKA

Természetesen a játékmenetben azért vannak változások, nem másolták le a FIFA 06 minden jellemzőjét. Az EA legnagyobb újításként azt reklámozza, hogy a kapura rúgások rendszerét átalakították. Eddig ugye minél tovább nyomtuk a gombot, annál erősebb lett a lövés – így aki izgalmában állandóan hosszú másodpercekig gyűjtötte az erőt, az állandóan a kapu fölé rúgta a labdát. Ez most átalakult, és a gomb nyomva tartása nem a lövés erejét, hanem a magasságát szabályozza, az erejét pedig rengeteg statisztika (például helyzetünk a labdához, a kapuhoz és a kapushoz képest, vagy éppen az aktuális játékos tulajdonságai) alapján maga a játék határozza meg. Mivel ennek ellenére most is az történik, mint eddig (ha sokáig nyomod a gombot, nem fogsz gólt lőni, ha meg csak egy picit nyomod meg, abból lapos gurítás lesz), és igazából ezt a magam cinikus módján hajlamos vagyok porhintésnek minősíteni.

Ami viszont mindenképpen változott – ráadásul előnyére! – az a tizenegyesrúgások rendszere. Eddig ugye kijelöltünk egy sarkot, aztán a kapus vagy arra ugrott, vagy nem; most ennek vége. Egyrészt a kapusok kaptak beijesztő mozdulatokat, ráadásul ugye az őrjöngő tömeg is az idegeinkre mászik (ha rezgő kontrollerrel játszunk, az ilyenkor elkezd remegni a kezünkben, így szimulálva a hihetetlen atmoszférát). A büntetőknél van egyrészt a szokásos mutató, ahol a lövés erősségét állíthatjuk be – ami viszont új, hogy ezen táncol egy kis fehér mérce, ami a védhetetlen gólt jelképezi. Akkor is berúghatjuk a 11-est, ha ezt nem találjuk el, de ha sikerül telibe trafálni, biztos az eredmény. Ez a kis szakasz egyébként játékosunk rutinjától és lövőtechnikájától függő méretű és mozgékonyságú: Zidane-nál szinte a vonal felét elfoglalja és alig mozog, míg egy ismeretlen dán labdarúgónál szinte csak egy pixelnyi, ráadásul egy hasmenéses egér lendületével és kiszámíthatóságával száguldozik ide-oda. Direkt kipróbáltam, Beckhamnél a helyzet stabil, nem voltak szemetek (realisztikusak?) a fejlesztők, és így vele is könnyen lehet értékesíteni a büntetőket...

info

A fogadóirodák egyöntetűen a brazilokat várják az első helyre a VB-n, a dobogóra az angolok, franciák, spanyolok, argentinok, németek, olaszok, és hollandok esélyesek.

A szabadrúgások és a szögletek rendszere a FIFA 06 leegyszerűsített, kijelzők nélküli modelljét másolja, itt sok extrára nem számíthatunk.

Sajnos a játék borzalmasan könnyű lett – míg az eddigi FIFA-kban általában már professional fokozatban is megizzadtam, itt world class szinten is sokszor nyertem négy-öt góllal. Valahogy az ellenfél sokkal kevésbé agresszív, nem támad le és nem védekezik annyira jól, mint illene neki. Ez főleg a büntetőterületen belül észrevehető – míg eddig onnan érthető módon azonnal kibombázták a labdát, most sokszor elkezdenek cselezgetni, hazagurítani: annyi ön- és potyagólt, mint itt, még egy focijátékban sem láttam.

AZ ÖLTÖZŐBEN

A főmenüben figyelő Global Challenge menüpont vette át a helyét a régebbi World Cup játékokban imádott klasszikus meccseknek. Itt régebbi mérkőzéseket játszhatunk újra, mégpedig különféle feladatokkal megbízva. Hol még hosszabbítás előtt kell fordítani, hol két góllal kell nyerni, hol pedig kapott sárga és piros lap nélkül kell megúsznunk a viadalt. A teljesített feltételekért pontokat kapunk, azokból pedig mindenfélét vásárolhatunk (ezekre nemsokára kitérek). Ez igen jó ötlet, nagy kár, hogy a régi legendás VB-döntők helyett teljesen érdektelen meccseket kell újrajátszanunk – most őszintén, ki a fenét érdekel egy '81-es VB-selejtező Kanada és Costa Rica között?!

A megnyert pontokból vehető cuccok eleinte lelkesítően hatottak, de a közelebbi vizsgálat hatására igencsak lelohadt izgalmam. Megnyithatunk például régi mezeket, vagy ezer különféle adidas-labdát, ennél sokkal több Nike- és adidas-cipőt – na ez szerintem bődületesen felesleges. Ennél sokkal izgalmasabb az öreg játékosok „megnyitása", akik saját válogatottjuk-

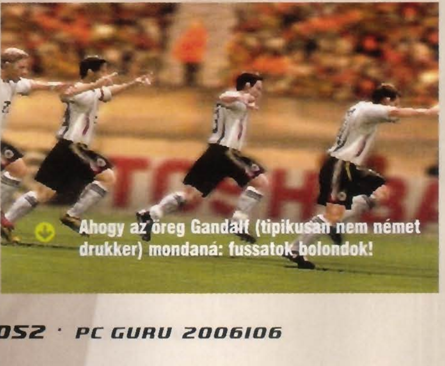
FIFA-történelem

Az EA a sorozat 1993-as debütálása óta 79 (!) FIFA-játékkal jelentkezett (ebbe beleértendők az egyes részek más-más platformon elérhető verziói is). A négyévenként felszökő focilázat már az EA előtt is meglovagolták a játékipar ügyeletes nagy halai: '94-ben, az amerikai VB tiszteletére még a US Gold adta ki a torna hivatalos játékát, de FIFA-licenccel rendelkező játék már '84-ben is megjelent World Cup Carnival néven, C64-re és Spectrumra (annak ellenére, hogy abban az évben nem is volt VB). A FIFA jogok egyébként 2014-ig vannak az EA tulajdonában.

ban próbálhatnak szerencsét. Olyan klasszisokról van szó, mint Zico, Beckenbauer, Ravelli vagy éppen Koeman, belőlük összesen 40 van. A legérdekesebb azonban a különleges szabályok megvásárlása, itt található többek között egy még durvább nehézségi szint (tapasztalt játékosoknak erre szüksége lehet), a bírók „megvakítása", vagy örök kedvencem, a láthatatlan falak bevezetése, ami lényegében teremfocivá változtatja a World Cupot.

A Konami is támad

Bár a játékosok és a sajtó rövidlátóbb képviselői hajlamosak az EA rókabőr-politikáját támadni, és a Konamit isteníteni, az az igazság, hogy a japán cég is szereti a pénzt, ezért aztán okosan a VB elé időzítve ők is kiadtak egy új verziót a Pro Evo-sorozatból. Ez a Winning Eleven 10 névre hallgat (ez a sorozat Japánban és Amerikában használt címe), és várhatóan ezt kapjuk majd meg ősszel Pro Evolution Soccer 6 néven. A legfőbb tartalmi változás az International Challenge játékmód – ez tulajdonképpen egy nem licencelt világbajnokság –, no meg az, hogy újabb csapatoknál használnak igazi neveket és arcokat (Bayern München, az angol, spanyol, argentin és az afrikai válogatottak). Lesz egy második kommentátor, aki a pálya mellől mesél, és ami talán a legfontosabb, elvetik az előző rész több változtatását, a játékmenet sokkal inkább a PES4-re, mintsem a PES5-re fog hasonlítani.


Ahogy az öreg Gandalf (tipikusan nem német drukker) mondaná: fussatok bolondok!

CSÚNYA JÁTÉK

Az alcímben sugallt gondolat persze nem igaz – a World Cup semmiképpen nem nevezhető csúnyának. Nagyjából úgy néz ki (a VB tiszteletére megteremtett girlandok és lufik kivételével), mint az előző, tavaly év végén megjelent FIFA. Az meg ugye nem sokban különbözött az azt megelőzőtől, ami megint csak kísértetiesen hasonlított az elődjére, és ezt a sort egészen a 2002-es epizódig lehetne visszavezetni, akkor volt az utolsó nagy átalakulás a grafikus motorban. Ez persze nem véletlen, akkor jelent meg az első xboxos verzió, és tulajdonképpen azt ültették át PC-re is. Ez akkor még nagyon is jól nézett ki, de ma már meglehetősen kevés – az az EA nagy szerencséje, hogy a Konami is hasonló taktika mentén készítgeti a Pro Evo-sorozatot, ott ráadásul a PS2-es verzió az átiratok alapja.

A meglepő ebben leginkább az, hogy az Xbox 360-as verzió létezik, kipróbálható, és mégsem azt írták át. Pedig magunk között szólva az sem néz ki valami földbedöngölően, a többi EA Sports-játék X360-on sokkal szebb – de még így is ég és föld a különbség a két grafikus motor között. Talán majd a FIFA 07... Természetesen nem lett csúnyább a játék a FIFA 06 óta (sőt néhány új animációval, felismerhető játékossal még szebb is lett), csak azóta kicsit feljebb kúszott az ingerküszöbünk.

A játékosok között természetesen tovább nőtt a felismerhető ábrázattal, esetleg saját stílussal rendelkezők száma. Utóbbiakból, azaz a privát animációjú focistákból majdnem száz van, ők a sztárok, akiket apró csillaggal jelöl a program. Őket nyolc kategóriába sorolták, így van aki a cselezésben bajnok (Ronaldinho), van, aki a kapuralövésben (Rooney) és van, aki elképesztően gyors (Robinho). Igen jó látni, hogy a sztárok tényleg képesek arra, ami miatt milliók imádják őket: Henry két-három védőt is meg tud verni, Roberto Carlos elemi erejű szabadrúgásokat lő, Beckham pedig elképesztő pontosságú passzokat ad kilométeres távolságból. Majdnem mindegyik csapatban akad egy-egy sztár, és bizony nem árt, ha a taktikánk kiötlésénél rájuk támaszkodunk – ahogy a való életben, úgy itt is képesek egymagukban eldönteni meccseket, továbbjutásokat.

A kommentátor-páros az újabb FIFA-játékokban megszokott Tyldsley-Townsend duó, és egész jól végzik a dolgukat. Ezúttal nem késnek a szöveggel (illetve csak igen ritkán), kellően változatosak a szövegeik, viszont azzal nem voltam kibékülve, hogy túl kevés, a régebbi világbajnokságokkal kapcsolatos mondatot vettek föl velük. Azt persze tudják, hogy ki a címvédő, meg ki hányszor hódította el a kupát, de azért egy brazil-francia meccs előtt-közben sztorizgathatnának a '98-as döntőről, vagy a '86-os tizenegyespárbajról; és az sem hatott volna rosszul, ha a görögök mérkőzéseinél felemlegetik a félelmetes mázliszériával nyert EB-t. No mindegy, az egyéb hangok legalább hibátlanok: a tömeg elképesztő hangulatot teremt a stadionokban, folyamatosan énekelnek, tapsolnak, fütyülnek. A zenék hihetetlenül változatosak, régiónként próbálták válogatni (sajnos aktuális kedvencünk, a finn polka kimaradt). Ennek eredményeként szinte garantálható, hogy lesz néhány nóta, amit zsigerből gyűlölni fogunk – ezeket a menüben érdemes kikapcsolni.

VÉGEREDMÉNY

A World Cup végeredményben nem okoz csalódást, hiszen a selejtezőktől eljuthatunk benne a világbajnokság döntőjéig, és tehetjük mindezt egy rendkívül hangulatos környezetben, ahol minden a fociról, a foci szeretetéről szól. Benne vannak a sztárok, a drámák, a szurkolók, az extázis – és ezek mellett szinte fel sem tűnik, hogy a játék nem változott túl sokat a legutóbbi rész óta. A forradalom őszre marad, a FIFA 07-re, viszont ennél nincs jobb módja, hogy az igazi meccsek között is érezhessük a világbajnokság hangulatát – és ez az, ami számít!

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Nem vártam többet a World Cuptól, mint hogy a FIFA 06-ot teletömjék VB-hangulattal, és így nem is kellett csalódnom. Jelentős újításokat nem kell tőle várni, de kitűnő szórakozás lesz az amúgy is a VB-ről szóló nyári hónapokban...

GRATH

PRO: Nagyszerű hangulat, rengeteg megnyitható bónusz, a magyarokkal is nyerhetünk vébét

KONTRA: Sok minden nem változott, ezt az ósdi grafikus engine-t már igazán kidobhatnák

8.2

ÖSSZEGZÉS: A FIFA 06 kicsit átalakított változata elképesztő mennyiségű extrával és nagyszerű hangulattal.

GÉPIGÉNY: P3 1.3 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 900 MB HDD

CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005	94%
EURO 2004	78%
WORLD CUP 2002	76%

A PLAYSTATION JÁTÉKOSOK MAGAZINJA!

Keresd
DVD-melléklettel a hírlapárusoknál!

SpellForce 2 – Shadow wars

fejlesztő > *phenomic* kiadó > *jowood* web > *www.spellforce2.com* irta · JuliuS

Kilenc évvel ezelőtt – miután sikerre vitte a Settlers sorozatot – Volker Wertich önálló fejlesztőstúdiót hozott létre Phenomic néven, ahol megismételte a bravúrt, és a német játékfejlesztés legnagyobb sikerét alkotta meg a Spellforce első részével. A folytatás megjelenését követően feltehetőleg ismét kettéválik a csapat, és az egyik formáció kiegészítő lemezeket, míg a másik egy vadonatúj, harmadik generációs Spellforce játékot dob össze.

A lovas számszeríjászat olimpiai döntője előtt taktikai megbeszélést tart a csapat.

Van néhány különösen tehetséges vagy szerencsés fejlesztőcsapat, akik bármihez is nyúlnak, bármibe is kezdenek bele, egyszerűen nem tudnak hibázni – elég csak a Blizzardra vagy a BioWare-re gondolnunk. Bár a Phenomic lényegesen szerényebb alkotói szabadságról és kreativitásról tesz tanúbizonyságot (hiszen a jól bevált receptet alkalmazza újra meg újra), jó úton halad, hogy az említett sztárok közé kerüljön.

RTS, RPG, FTC, MTK...

A Spellforce zsenialitását az adta és adja a folytatásban is, hogy egyedi módon képes ötvözni a szerepjáték- és a stratégia-elemeket. Mindezt olyan gördülékenyen és természetesen, hogy

képes mindkét játékos tábort elbűvölni és magával ragadni – igazából nem is értjük, miért nincs ez így minden azóta megjelent játék esetében. A második rész főszereplőjét egy Diablo-szerű képességfa segítségével alakíthatjuk vérszomjas harcossá, vagy éppen nagy erejű varázslóvá, itt dönthetjük el, milyen irányban szeretnénk fejleszteni, valamint taníthatjuk meg a különféle mágiákra. Emellett különféle kiegészítők, ruhák és ékszerek, páncélok és varázserejű tárgyak elképesztő tárháza vár ránk, és a hozzánk csapódó karakterekre. Összesen öt társunk lehet, akik fontos részét képezik a történetnek, és végigkísérnek minket a pályákon. Szintén átmentették az első részből az egyetlen egérkattintással váltható izometrikus és 3rd person nézet rendszerét. A sok remek ötlet azonban nem lenne elég, ha nem támogatná érdekes történet. Az első rész, és annak mindkét kiegészítője gazdag és fordulatos sztorival rendelkezett, ami nagyban hozzájárult az eddigi sikerekhez. De mi vár ránk most?

Öt, viszonylag nyugalmas év telt el a Shadow of the Phoenix eseményei óta. A sötét oldal legádázabb, és történetesen legszebb képviselői, a sötét elfek elérkezettnek látták az időt, hogy felkavarják Eo világának állóvizét, ezért lepaktáltak egy rejtélyes hatalommal, az Árnyak seregével, akik Sorvina, az őrült alkimista vezetésével szörnyű fenyegetést jelentenek az egész emberi világra nézve. Nightsong, a sötét elfek hercegnője felismeri ezt, és elindul a Fény birodalma felé, hogy figyelmeztesse az embereket a közelgő veszélyre. A legendás sárkányharcosok területén, Shaikan erődjénél aztán találkozik hősünkkel, és néhány további kalandorral kiegészülve együtt indulnak el összegyűjteni a sereget, ami képes lehet meg-

SpellForce 2 – Shadow Wars

The Lightbringer

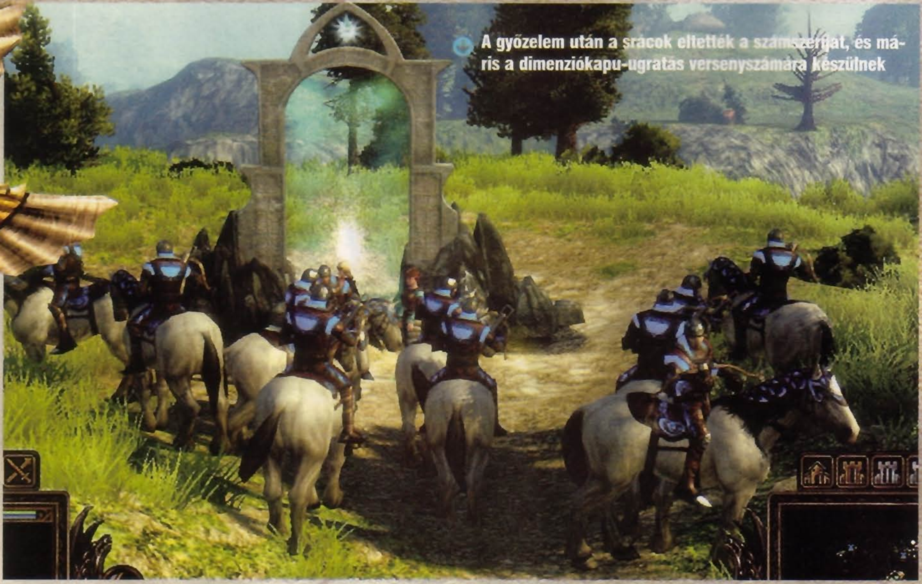
Minden emberöltőnként a nap istennője, Tiara kiválaszt egy lovagot, aki az ő nevében harcolva, önfeláldozó módon vesztette életét. Felviszi a mennybe, megfürdeti az isteni fényben, s a hős ezek után visszatérve Eo világába, Tiara fényével felvértezve veszi fel újra a harcot a sötétség ellenében. Magasan a harcmező felett lebegve villámokkal sújtja ellenfeleit, kardjának suhintásaival hirdetve az istennő dicsőségét.

állítani a fenyegetést. Mivel a veszély hatalmas, a teljes emberi világ minden értelmes teremtményének összefogására lesz szükség a győzelemhez. Ez nem is lesz olyan egyszerű, figyelembe véve, hogy hősünk shaikan harcos, akinek ősei keverték a vérüket egy sárkányéval, és aki hite szerint valahol félúton van a Fény és a Sötétség Istenei között (ezért is birtokolhatunk olyan képességeket, mint az újraélesztés), ráadásul társa az ősi ellenség népének hercegnője. Mégis, a cél érdekében csapatunknak ősi szövetségeket kell feltámasztani, és új társakat találni, hiszen összefogás nélkül nincs győzelem (ha valaki politikai felhangot vél kiérezni a mondatból, azonnal forduljon kezelőorvosához, gyógyszerészéhez!).

SZEREPJÁTÉK, STRATÉGIA-MÉRETŰ SEREGEKKEL

Az emberek mellett az elfeket és a törpéket fogjuk mozgósítani; mindhárman saját történettel, motivációkkal és természetesen egyedi egységekkel rendelkeznek. Az emberek gazdaságának alappillérei az iparosok, akik épületeket húznak fel és begyűjtik a nyersanyagokat. A pergőbb játékmenetet kérő rajongók kedvéért az építkezős rész meglehetősen leegyszerűsödött a korábbi Spellforce-okhoz képest (az összvissz háromféle nyersanyag begyűjtéséhez már az iparosokat is specializálni tudjuk, akik „születésükkor" rögtön elindulnak a legközelebbi lelőhely felé). Talán globálisan is az RPG irányába billent el kissé a játék, de ezt a karaktergenerálásnál még nem fogjuk érezni, hiszen alig pár jellemzőből válogathatjuk össze avatárunkat. Ké-

„A Spellforce 2 a német játékfejlesztés legnagyobb sikerének ígérkezik. A demót egy hét alatt 400 ezren töltötték le, és a játék nemigen kap 90% alatti pontszámokat"



A győzelem után a srácok eltették a számszeríjat, és máris a dimenziókapu-ugratás versenyszámára készülnek

sőbb aztán fokozatosan alakíthatjuk tulajdonságait és képességeit – akit ez nem köt le, kérhet automatikus kiosztást is (a társaimnál kipróbáltam, a rendszer korrekten működik).

Harci alakulatunk alapelemei a harcosok és az íjászok lesznek, akiket az egyik leghatékonyabb egységfajta, a lovas íjász követ (távolsági fegyverzetük elképesztő gyorsasággal párosul). Szintén lovon pompáznak a paplovagok, akik furcsa módon (némi nekromanta beütéssel) időlegesen fel tudják támasztani az elhullott harcosokat – ők szellemalakban harcolnak az oldalunkon. A sort a varázslók zárják, akik elképesztő pusztítást vihetnek végbe az ellenfél soraiban, de roppant sérülékenyek, így célszerű a hátsó sorokból, biztonságos távolságból operálnunk velük. Ha valami ártó mágia eltalálja az ellenfelet, ő rögtön elindul a mágus ellen, ám ha sikerül az útjába telepíteni pár közelharcos egységet, azok elfeledtetik vele, hová is indult, megkímélve védtelen varázslónkat a kardlappal történő csapkodástól.

Az elfek erdőkerülői könnyű páncélzatukban viszonylag védtelenek, ám íjuk precíz találatai halálos erőt képviselnek. A druidák békés lények, a gyógyításban jeleskednek, így mindenképpen tartsuk távol őket a harcoktól. Végül ott vannak az entek, az erdő védelmezői – ha valaki magukra haragítja őket, valószínűleg ő húzza a rövidebbet. Meglehetősen kevés van belőlük, ráadásul a tűz is állandó veszély rájuk nézve. A harmadik szövetséges oldalt a törpék képviselik. Hatalmas pajzsuk jellegzetessé teszi a védelmezőket, akik a játék legerősebben páncélozott lé-

nyei. A két fejszét pörgető elit harcosok a közelharc mesterei, míg a katapultok komplett hadosztályokat képesek szétzúzni, ha nem jutnak ki időben a hatósugarából.

VÉGTELEN TÖRTÉNET

Ha végtelennek nem is nevezhetjük, azért az ígért 60 órányi (!) játékidő mindenképpen tekintélyesnek mondható. Ugyan a fő történetszál meglehetősen lineáris, ehhez hozzájön a megszámlálhatatlan alküldetés, és külön feladat, ami segít megismerni a Spellforce 2 változatos és érdekes világát. Az emberek királysága után ismerjük meg a másik oldalt. A Klánok az orkok trollok és barbárok szövetségéből áll, míg a harmadik szövetség a sötét elfeket, a gargoyle-okat és a már említett misztikus Árnyakat jelenti.

Mindhárom szembenálló frakció kifejlesztheti egy igen magas szintű egységet, a titánt, ami akár egymaga is eldöntheti a csata kimenetelét, kifejlesztése azonban súlyos erőforrás-áldozatokat követel. Néhány főellenfél esetében komplett hadseregeket kell majd feláldoznunk, mire sikerül győznünk, ám sok esetben nem a katonák száma a döntő, hanem az egységek megfelelő összeválogatása.

EGYETLEN KATTINTÁS

Számos ésszerű újítással találkozunk a kezelőfelületen is. Külön ikonok szolgálnak a járőrözés, a követés, és egyéb klasszikus RTS-utasítások kiadására, a szabad munkásokat egyetlen gombnyomással összegyűjthetjük, és harci egységeink kijelölésére is több módszer áll rendelkezésre. A hagyományos „kijelölöm az egységeimet, majd megadom nekik a célt" módszer mellett lehetőségünk van előbb kijelölni az ellenfelet (sőt ha akarjuk, a képernyőn levők közül automatikusan kiválasztja a játék a legerősebbet), és utána utasíthatjuk egységeinket különféle támadásokra. Ez a gyakorlatban nagyon jól működik, rövid idő elteltével már rendre így szerveztem meg a támadásokat.

rajta minden fontosabb, küldetéssel kapcsolatos helyszínt és személyt, jelentősen megkönnyítve az alfeladatok megoldását. Bár egységeink irányításához nincsenek formációs parancsok, az AI kellő körültekintéssel irányítja őket (például, ha elküldjük csapatunkat valahová, megérkezve a lovasok kifelé figyelve körbeveszik a gyalogos egységeket, a gyógyítók pedig külön utasítás nélkül is remekül ellátják teendőiket). Az AI összességében is jól teljesít, különösen útkeresés szempontjából okozott pozitív csalódást – ami igen fontos ilyen nagy térképekkel és sok egységgel operáló játék esetén.

Súlyos árvizektől terhes időkben ilyen képekkel előjönni faragatlanság, kedves fejlesztők. (Pereljük be őket, hátha leesik egy kis pénzmag!)

The Ragefire

A félig démon, félig elementál Ragefire a vér istenének, Zarach-nak tüzéből, és az orkok féktelen vadságából született. A háború és a düh élteti, így Eo földjén mindig biztosított számára az energia. Ragefire pengéit Zarach agyarának is nevezik, akire lesújt velük, örökre vérszívóvá válik, kaszásként gázol át ellenfelei hordáin, az elesettek lelkét megrontva, a Klán nagyobb dicsőségéért.

Sokszor lehet hasznos, hogy a fontosabb egységeinket (avatár és hősök) ért támadásokat és bekapott találatokat mindig nyomon tudjuk követni, látjuk, éppen mennyi életerővel és manával rendelkeznek, és azt is, hogy haláluk esetén mennyi időnk van még a feltámasztásukra. Kényelmes, hogy egy felvett tárgy, vagy kereskedőnél kínált portéka esetén a játék megmutatja, tudja-e azt valamelyik karakterünk használni, illetve melyik tulajdonságunk marad el a követelményektől. Ráadásul azt is azonnal láthatjuk, hogy az adott kategóriában jelenleg mit visel karakterünk, így helyben eldönthetjük, lecseréljük-e aktuális felszerelésünket. A minitérkép is fejlődött, látunk

info

Máris elérhető az első patch a játékhoz: 68 mega, és elsősorban multiplayerben érezni a hatását (az itthon megjelent verzióhoz a DVD-Starforce megjelölésű kell)

ÁRNYAK A SÖTÉTBEN

A Spellforce 2 alatt új grafikus motor dorombol, aminek köszönhetően 128 mega alatti videokártyákon nem hajlandó elindulni – cserébe viszont a látványról csak felsőfokú jelzőkkel lehet beszélni. A napszakváltások, a lemenő nap fényének megcsillanása a fodrozódó vízfelszínen, a fák és fűszálak lengedezése a szélben, a katonák páncélzatának élénk színei mind-mind szemet gyönyörködtetőek (és a jól sikerült optimalizálásnak köszönhetően nem csak csúcskategóriás hardvereken!). Mindez különösen közeli nézeteken szembetűnő (a zoom nyolc lépésben állítható), míg a madártávlati képek esetén a végtelen mezők látványa, a hegyek távoli ormai nyújtanak nem mindennapi él-

SpellForce 2 Shadow wars

ismertető

The Netherbeast

A világokat összekötő feneketlen sötétség mélységeiben utazó Netherbeast az árnyak seregét szolgálja, néhány egyszerű célt követve: falni, falni és falni. Karmaival számos alkalommal tépte már szét a Fény seregeit, míg lehelete lassú kínhalált jósol a kalandvágyó stratégáknak.

Ha csak fele olyan kényelmetlen ez a hacuka, mint ahogy kinéz, nem irigyeljük a lánykát...

ményt. Az animációk ugyan néha meglehetősen furcsák, a hevesen gesztikuláló, idétlenül hadonászó karakterek látványát szokni kell, de a grafikában ez az egyetlen negatívum. Az Oblivion szintjét azért nem éri el a Spellforce 2, de összképét tekintve méltó ellenfele az új etalonnak.

A dinamikusan változó, a történéseket követő zene tökéletesen aládolgozik a grafikának, lírikus, misztikus, instrumentális dallamok andalítanak bennünket, ezeket az első részt is jegyző Dynamedion komponálta. Odafigyeltek arra is, hogy a különféle fajok zenei motívumai markánsan különbözzenek egymástól (az emberek büszkeséget sugalló, fanfáros zenéi jelentősen eltérnek az elfek lágy dallamaitól, vagy az orkok törzsi ritmusokra építkező zenéitől). Narráció terén is fejlődött a játék, a szinkronszínészek nagyobb beleéléssel mondják fel monológjaikat, mint tették azt korábban (azért még van hová fejlődniük).

A SÁRKÁNYHARCOSOK SZÖVETSÉGE

A gigantikus egyjátékos hadjárat mellett tisztességes multiplayert is felvonultat a Spellforce 2. Túl azon, hogy skirmish módban végigharcolhatjuk a játék helyszíneit és irányíthatjuk mind a kilenc fajt, kooperatív kampányra is futotta a készítők idejéből. Ennek keretében végigharcolhatjuk az egyjátékos hadjárat összes helyszínét, és találunk kifejezetten co-op játékra tervezett térképeket is. Érdekesség, hogy a multiplayerben szereplő avatárok is szintet lépnek, megőrzik a képességeiket, és a felszereléseik is megmaradnak.

Az RTS és RPG műfajok házasításával stílust teremtő Spellforce majd minden gyengeségét sikerült megszüntetnie a folytatásnak, az új fejlesztésekkel (grafikus motor, a mikromenedzsment háttérbe szorítása az akció javára, az „egyetlen kattintás" rendszerének sokrétű alkalmazása) pedig olyan magasra tették a mércét, amit talán csak a – remélhetőleg az E3-on bejelentésre kerülő – Spellforce 3 tud majd átugrani. Ha az üzleti siker a játék minőségéhez méltó módon alakul, a gyengélkedő kiadónak egy darabig nem kell aggódnia.

Viccelődünk itt a képeken meg minden, de azért komolyra fordítva a szót: ez a grafika RTS-ben valami egészen lélegzetelállító.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	09

A műfajok összevegyítése ismét remekül sikerült, a játékidő magasan veri az összes idei programét (jó, az Oblivionť talán nem...), a karaktereket sokrétűen fejleszthetjük, ráadásul a történet már negyedóra elteltével képes magával ragadni a játékosokat.

JULIUS

PRO: Remek ötletekkel feldobott játékmenet, ehhez illő kivitelezés jó sztori és hosszú játékidő

KONTRA: Magas gépigény, helyenként illúzióromboló animációk és szinkronhangok

9.1

ÖSSZEGZÉS: Szerepjáték és stratégia keverésében továbbra sincs nagyobb mester a Phenomicnál, és jobb koktél a Spellforce-nál.

GÉPIGÉNY: P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 5 GB HDD

SPELLFORCE	89%
BATTLE MAGES	55%
NEVERWINTER NIGHTS	92%

Az internet Magyarország legjobban rendezett keresőoldalával kezdődik.
Állítsd be most kezdőlapodnak a Startlapot,
és naponta nyerhetsz a 100 Startlap Bubbából!
Ehhez nem kell mást tenned,mint mindennap megkeresni
a Startlap oldalain elbújó Bubbát.
A Startlappal május 2. és 21. között minden nap nyerhetsz!

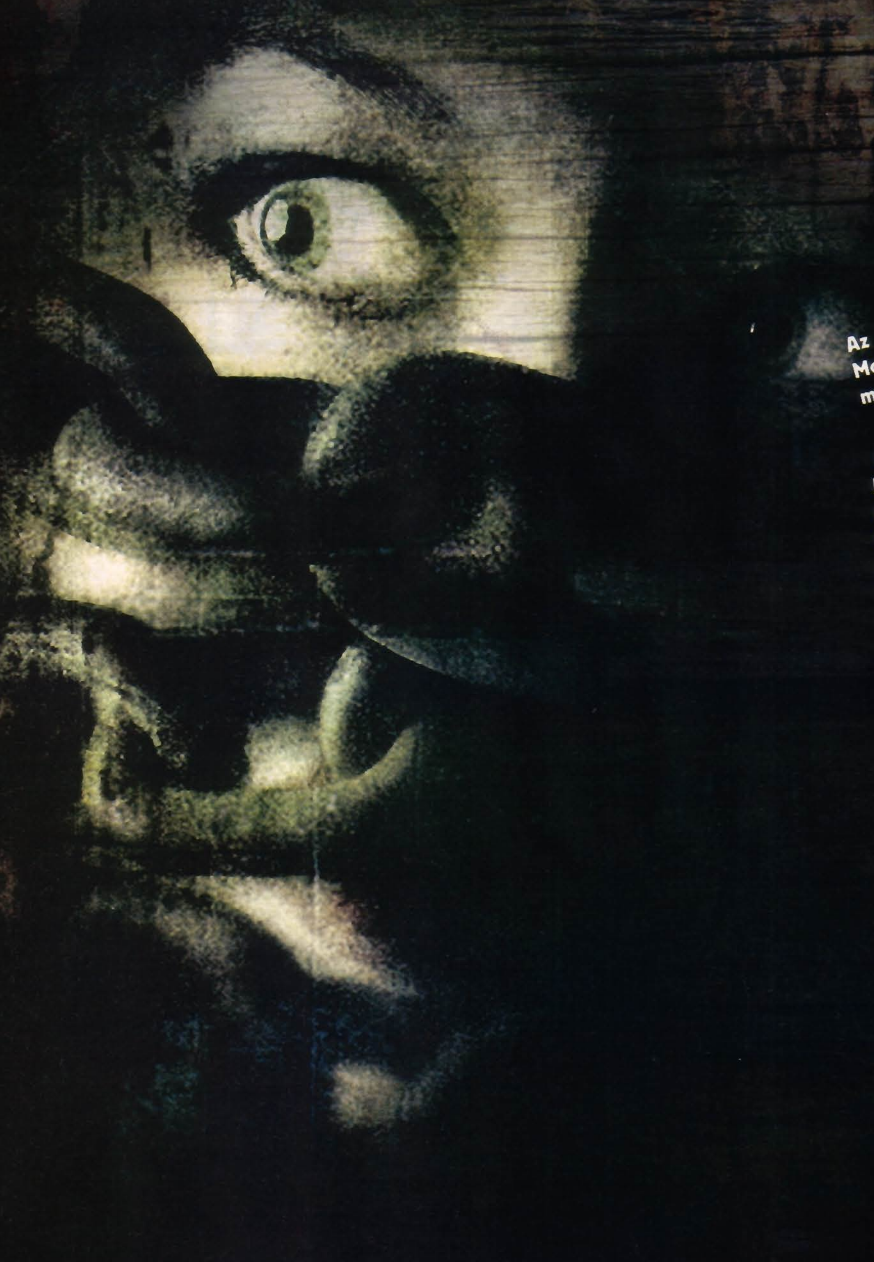
Részletek a www.startlap.hu oldalon

startlap.hu
az internet megismerhető

Condemned Criminal Origins

no. 2 PC GURU demo a DVD-n!

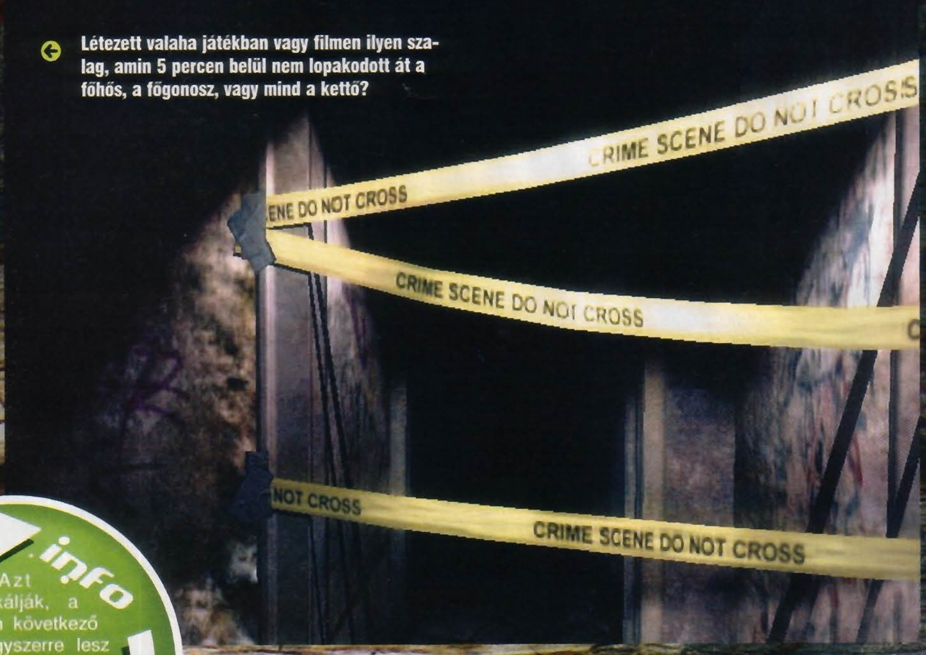
írta · Flatline fejlesztő > monolith kiadó > sega web > www.condemnedgame.com



Az 1995-ben alapított washingtoni székhelyű Monolith évek óta ontja a jó, jobb, és egészen remek játékokat.

Elég csak a nemrég megjelent FEAR-re, a No One Lives Forever sorozatra, esetleg a TRON 2.0-ra gondolni (a Matrix Online felett pedig elnézően szemet hunyni), a horror iránt fogékonyabbaknak pedig az Alien vs Predator vagy a Blood széria ugorhat be róluk. Játékaikhoz saját fejlesztésű LithTech motorjukat használják – a legújabb verzió Jupiter EX néven fut.

Első ránézésre a Condemned akár a FEAR ikertestvérének is tűnhet; szembeötlők a hasonlóságok, mégis két teljesen különböző hangulatú, stílusú játékról van szó. Nem mondanám, hogy ha tetszett a FEAR, automatikusan rajongani fogsz a Condemnedért is (és fordítva), mindenesetre egy biztos: a 18-as korhatár és a sűrű alsónemű-cserére ingerlő történet és környezet mindkettőben jelen van, a Condemnedben talán még kicsit erősebben is, mint a FEAR-ben. Ha úgy érzitek, nem volt elég Alma Wade ijesztgető hadjárata, érdemes pár óra erejéig lehuppannotok a Condemned elé, egy-két szituációban garantáltan túlteljesít minden paráztatást, amit valaha PC-s játék előtt ülve átélhettetek.



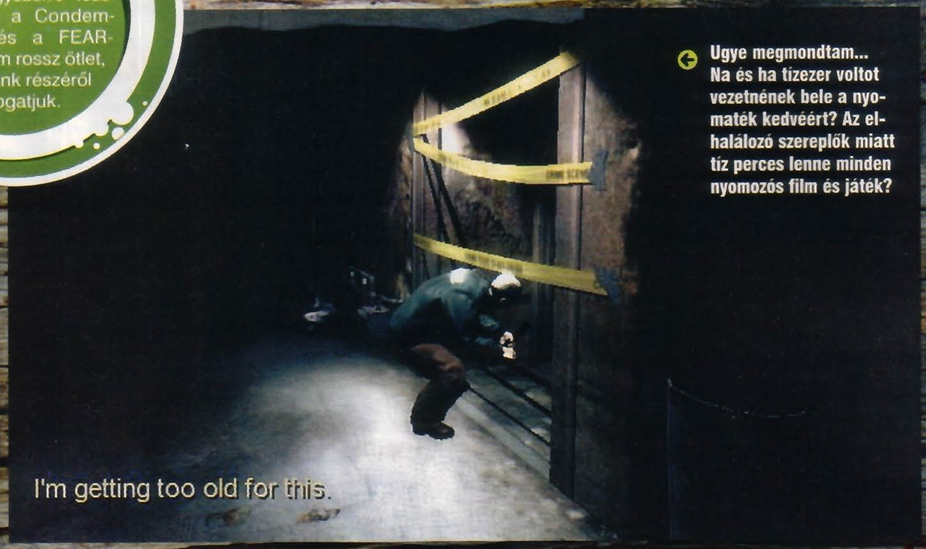
Létezett valaha játékban vagy filmen ilyen szalag, amin 5 percen belül nem lopakodott át a főhős, a főgonosz, vagy mind a kettő?

SOROZATGYILKOS

Már a történet is kellően elmebetegen indul (egy perverz sorozatgyilkos ügyesen ránk, a nyomában loholó nyomozóra tereli a gyanút, de annyira, hogy kis híján magunk is elhisszük); természetesen, ahogy haladtok előre a sztoriban, egyre csak elborultabb és átláthatatlanabb lesz minden. Először tapsikoltam, amikor láttam, hogy egy szövetségi ügynökkel vagyunk, előre dörzsölgetem a tenyerem, hogy büntetlenül gyilkolhatok mindenfele, csak elő kell kapnom az igazolványt, és „FBI, haladjanak tovább, nincs itt semmi látnivaló...", de hamar lecsillapodott az örömködés. Hősünk, Ethan Thomas meghökkentően rusnya és ellenszenves (az én kifinomult ízlésemnek legalábbis), ellenben a szütyőjében elfér egy egész Helyszínelők-laboratórium, amivel útonútfélen mintákat fog venni, meg fotókat készíteni. Ez annyira leterheli szegényt, hogy a kezébe csupán egy fegyvert képes fogni, és azt is olyan lassan kezelni, mint egy drogos lemming. A fegyverek nagy része ráadásul nem is lőfegyver, ahogy egy FBI-alkalmazottól elvárná az ember, hanem közelharcra jóval alkalmasabb balták, kalapácsok, csövek, fadarabok, utcatáblák és így tovább. Pár óra játék után kezdtem megérteni, miért jár bónusz ha csak közelharci fegyverekkel küzdjük végig a játékot... Eleinte azt hittem, ez nehéz lehet, aztán miután 3-4 óra alatt összesen úgy 12 töltényt találtam, megvilágosodtam: talán eleve úgy kellett volna gyúrnom, hogy a pisztoly nélküli harcra koncentrálok. Nyilvánvalóan a lőfegyvereknek a legnagyobb a sebzése, de a krónikus lőszerhiány miatt a gyakorlatban használhatóbb egy tűzoltóbalta, vagy egy túlméretezett kalapács – ezekre amúgy is szükség lesz a továbbjutásnál egy csomó helyen. Hiába szorongatunk egy shotgunt, egy ajtót kizárólag baltával lehet kinyitni. Ilyenkor persze a – meglehetősen kusza – pályák negyed órája magunk mögött hagyott leghátsó zugába kell rohanni, mert ott van az eszköz...

info

Azt pletykálják, a Monolith következő játéka egyszerre lesz folytatása a Condemnednek és a FEARnek... nem rossz ötlet, a magunk részéről támogatjuk.



Ugye megmondtam... Na és ha tízezer voltot vezetnének bele a nyomaték kedvéért? Az elhalálozó szereplők miatt tíz perces lenne minden nyomozós film és játék?

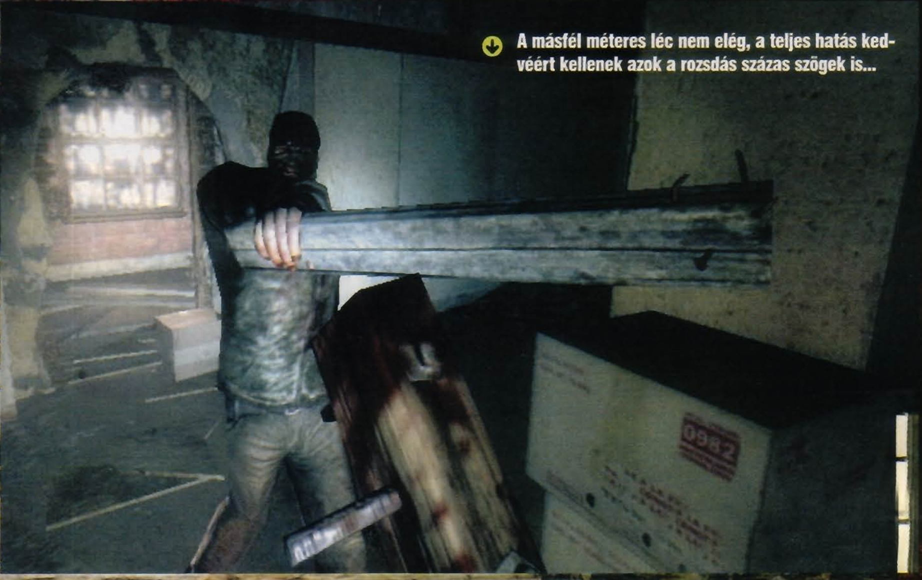
„Bár kis hazánkban nemigen veszik komolyan a játékok korhatár-besorolásait, mi itt figyelmeztetünk mindenkit: a Condemned tényleg nem való gyenge idegzetűeknek vagy gyerekeknek..."

Thomasnak van kiegészítő fegyvere is: egy sokkoló. Messze sokkal hatékonyabb bármilyen más fegyvernél: közepes távolságon belül (tehát közelharci távolságon kívül), csak rá kell tapadni a középső egérgombra, és már repül is az elektromosság az éterben, lebénítva az ellenfelet. Ilyenkor elvehető a rosszfiúk fegyvere és mi-

Másvélemény

A valaha volt legfélelmetesebb játék PC-n – ilyen jellemzés hatására remélhetőleg tömött sorokban indulnak el a thriller-rajongók a játékboltok irányába. Nekem Flatline-nal ellentétben nem volt gondom a pályákkal, imádtam a leégett könyvtárat, az elhagyott iskola félelmetes helyszíneit (a kosárlabdapálya, a medence, az öltözők – még most is beleborzongok…), no meg az utolsó, a szabadban játszódó küldetést. Ugyan a sztoriból elég sok pont homályos maradt (pedig mind a két befejezést megnéztem, de nem sok különbséget találtam köztük), de ez is hozzájárult ahhoz, hogy maradandó élmény legyen a Condemned. A hírek szerint már készül a folytatás, úgyhogy addig megpróbálom újratermelni a rettegéstől és a szívrohamoktól kipusztult idegsejtjeimet…

Grath 91%



A másfél méteres léc nem elég, a teljes hatás kedvéért kellenek azok a rozsdás százas szögek is…

ezmeg az

FEAR
+

közelharc
+

Helyszínelők
=

Condemned

re magukhoz térnek, a saját pisztolyuk csövének sorozatszámát próbálják leolvasni. A sokkolóra a játék végső szakaszában nagyon nagy szükség lesz, hiszen még könnyű fokozatban nagyon kemény, ha három-négy, esetleg öt (haha) ellenfél jön szembe, vérszomjasan nyaldosva a baltájukat. Nincs is nagyobb poén, mint amikor már éppen suhintanának a koponyám felé, kaján vigyorral lebénítom őket, majd szépen elkérem tőlük a fegyvert, mielőtt még valakinek baja esne… Pazar!

ELSŐ VÉRIG

A játékmenetet sűrűn töri meg a már említett helyszínelős- adatgyűjtős móka, ami a történet kibogozásához szükséges, és lényegében mindig abból áll, hogy valamit le kell fényképezni, lézerrel azonosítani, DNS mintát venni, vagy gázrészecskéket számolni a levegőben, hullák után kutatva. Utóbbi legtöbbször csak a halott madarak felderítésében segít (melyekért a fémdarabokkal egyetemben bónusz jár, ha mindet megtaláljuk), bár ezt ezekben a madárinfluenzától terhes időkben én inkább nem erőltettem volna. Az összegyűjtött bizonyítékok elsősorban azt hivatottak szolgálni, hogy tisztázhassuk magunkat a gyilkosságokban vádjai alól. A megszerzett információmorzsákat telefonon keresztül adagolja Thomas egy hölgynek, aki nyugodt hangjával és – többnyire haszontalan – tanácsaival tartja fel a főhőst, mindenesetre de jó poén fegyver helyett telefonnal a kézben rohangálni.

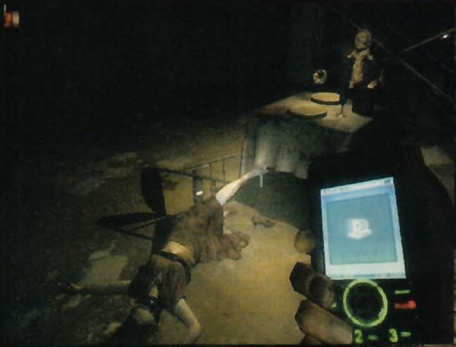
Mint már pedzegettem, a fejlesztők a közelharcra összpontosítottak leginkább, ahol is fantasztikus animációk és hörgések kíséretében (sőt káromkodnak is az ellenfelek, ha sikerült bevinni egy-egy emberes pofont) törnek előre, a FEAR-ból már megszokott szuper intelligenciával. Ha kikerül a kezükből a fegyver, elrohannak másikért, átmásznak az objektumokon, elhátrálnak a csapásaink elől, védekeznek, szóval minden van, mi szem-szájnak ingere. Annyira dinamikusak az animációk, hogy egy-egy baltasuhintás valóban súllyal rendelkezik és csontig hatolóan hiteles hangeffekttel pufan az ellenfelek koponyáján az ütés, melyet akár kivégző mozdulatsor is követhet. Annyira naturális és véres a harc, hogy csak piros (vérvörös!) pontokat oszthatok rá minden téren. Közelharcot mostantól így kell csinálni!

info

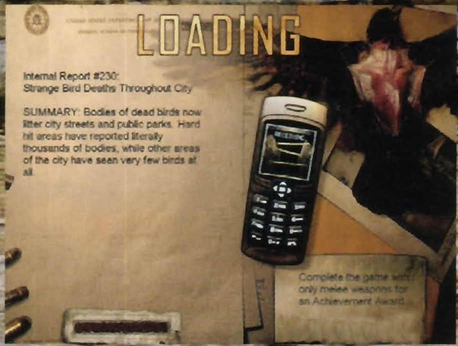
Jó idők járnak a horror rajongóira: a Cthulhu és a Condemned után nemsokára érkezik a zseniális Resident Evil 4 - reméljük nem szúrják el a konzolos átiratot!

A pályatervezők munkájáért már nem tudok ennyire lelkendezni. Kicsi, koszos, kusza, szürke pályákat kapunk, melyek közül pozitív irányban csak a metrószerelvényen utazás és a kihalt bevásárlóközpont lóg ki. Utóbbi a játéktörténelem egyik legfélelmetesebb területe – tulajdonképpen semmi extra, csak pár életre kelő próbababa, pár pszichológiai trükk meg hallucináció az egész, de garantáltan őszeizzadjátok az alsóneműt vagy 4-5-ször, a szűk háromnegyed óra alatt, míg befejezitek azt a részt! Mindenképpen érdemes kibírni odáig,

Ha eleget ütlegeljük ezzel a fegyverrel a szembejövőket, újraértelmezhetjük a "csőtörés" fogalmát.



A Spellforce-nál árvizes kép, itt madárinfluenzás... valahogy most nem vagyunk különösebben érzékenyek a világ aktuális bajai iránt...



még akkor is, ha már kicsit unjátok a folytonos közelharcot, a meglepetésekből lassan kifogyó sztorit, és a főhős megőrülésének folyamatát.

Akadályként mindent ellőnek a készítők, amit csak lehet, de mindet láttuk már tucatszor más játékokban. Ha gőz zárja el az utat, meg kell keresni a leállító szelepet; ha zárva van egy ajtó, balta kell hozzá; ha lakat van egy kerítésen, keresni kell egy lapátot, hogy le lehessen verni róla, és így tovább. Csupa jól kivitelezett animációval egybekötött tevékenység, de semmi újdonság. A legzavaróbb az, hogy a játék nagy részében egy olyan embert üldözünk, aki folyton három méterrel fut a főhős előtt, de amikor már elkapnánk, mindig meglóg valahogy. Ez másodjára, harmadjára még izgalmas, de úgy a negyedik pályán, amikor még mindig ez megy folyamatosan, a játékos elveszti a hitét, hogy valaha utoléri a nyomorultat, és beleun az egész kergetőzésbe.

FELSZAKADT BŐR, VÉRPLAZMA, KAPARÁSZÁS

A grafika szép, az ellenfelekről és az animációról már említettem sok jót, a környezet lepusztultsága tulajdonképpen önmaga egy stílus már, amit végig hűen követnek a pályakészítők és a grafikusok. A FEAR-betegség (kevés, és ismétlődő tereptárgy) itt is előjön, bár a Condemnedben azért jóval változatosabbak a pályák, mint abban voltak. A gépigény meghökkentően magas, a meglehetősen brutális tesztgépen (Athlon 4800+, Radeon X850, 2 GB memória) 1280*1024-ben már nem sikerült normális sebességet kicsiholnom belőle maximális grafika mellett, sőt kifejezetten szaggatott – és azért annyira nem szép a játék, hogy ez indokolt lenne.

Hangok terén viszont Kánaán van, mint a Monolith játékaiban mindig. A FEAR szintjét ezen a téren alulról súrolja a játék, de ez is bőven alkalmas a folyamatos idegborzolásra. Zene nincs sok, ami viszont van, az tökéletesen passzol a helyszínekhez. Semmi megjegyezhető dallam, semmi ritmus, csupán háttérben brummogó foszlányok. Zavaró is lenne, ha elvonnák a figyelmet arról, hogy mikor hall meg a játékos köhintéseket, vagy lépteket, ami elengedhetetlen a túléléshez.

Gaben, te most szivatsz engem? Milyen képaláírást írjak egy sárga műanyagtáblához?!

AJÁNLJUK, VAGY SEM?

Ha jó idegzetű vagy, kedveled a nyomasztó hangulatú FPS-eket, és szabaddá tudsz tenni úgy 8-10 órát a játékra, várd meg, míg besötétedik, és a tökéletes hangulat kedvéért éjjel, egyedül, fülhallgatóval ess neki a Condemnednek. Ha nem ijedsz meg egyszer sem, a vendégem vagy egy óriás vattacukorra!

Másvélemény

Nekem a fő problémám a játékkal (a gyakran hangoztatott monotonitáson és linearitáson túl), hogy a fullasztó thriller hangulatot és az elkerülhetetlen akcióelemeket sikertelenül próbálja egy keretbe foglalni. A Condemned weboldalán található, művészien kivitelezett interaktív kisfilmek fülledt, mégis felkavaró atmoszférája visszaadhatatlan úgy, hogy a játék közben végig drogosokkal és hajléktalanokkal bunyózunk lapáttal és vasrudakkal. Az egyébként izgalmas szerkentyűk használata nagyon ötletes, de teljesen kötött, és ez a nyomozás lényegétől fosztja meg a játékost. Másrészt újra kell gondolnunk, hogy a „játék" szót mennyire tartjuk alkalmasnak egy ilyesfajta program megjelölésére. Én ugyanis filmen még nem paráztam annyira, mint ezen az alkotáson, ami veszélyesen egyensúlyoz a „szórakoztató" és az „egészségtelen" határán. Még akkor is, ha az összes villanyt felkapcsoljuk a lakásban, és a háttérben csutkára tekerjük a Fásy Mulatót. Kipróbáltam.

Duncan 87%

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Monolith-rajongóknak kötelező, azoknak pedig főleg, akik kielégítetlenek maradtak a FEAR után. Nekem tetszett, de biztos vagyok benne, hogy a felszakadó hús hangja, és a tompa puffanások nem fogják elnyerni minden szülő szívét...

FLATLINE

PRO: Mesteri közelharc, nyomasztó hangulat, zseniális a bevásárlóközpont pálya

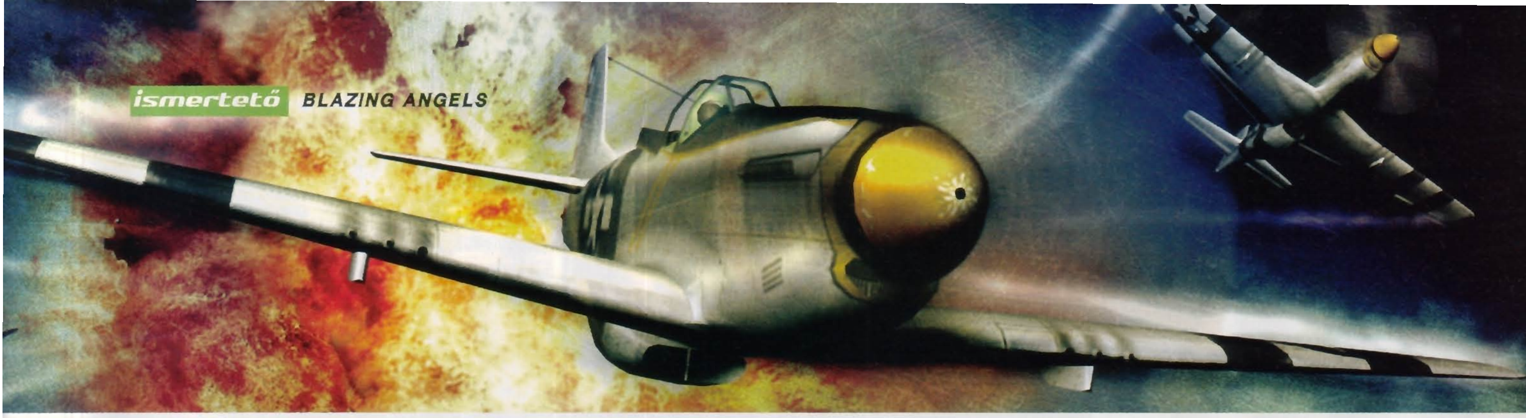
KONTRA: A történet ellaposodik, kuszák a pályák, ellenszenves a főhős

8.5

ÖSSZEGZÉS: Zseniális közelharc, kőkemény horror, és a hangulatba néha csúnyán belepiszkító hibák. Nemcsak rajongóknak!

GÉPIGÉNY: P4 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 8 GB HDD

FEAR	93%
CALL OF CTHULHU	70%
SILENT HILL 4	76%



Berlin felett az ég

irta · Jatfield

BLAZING ANGELS

fejlesztő > ubisoft kiadó > ubisoft web > www.blazing-angels.com

Az 1986-ban alakult francia Ubisoft napjaink játékpiacának egyik meghatározó szereplője. A több mint húsz országban jelen lévő, és a világ második legnépesebb fejlesztőstúdiójával bíró kiadó legfontosabb sorozatai közé tartozik a Rayman és a Prince of Persia széria, illetve a számtalan Tom Clancy játék. A Blazing Angels a kiadó romániai stúdiójában készült, ahonnan legutóbb a Silent Hunter 3 érkezett.

Bart Simpson szerint – és az ő bölcseletei számos embert számtalan nehéz helyzeten segítettek már át – a háború ugyan se nem szórakoztató, se nem dicső, néhány kivétel mégis létezik az alól a szabály alól, mely szerint egyértelműen rossz dolog lenne. Ezek egész pontosan az amerikai polgárháború, a Star Wars trilógia és igen, a második világháború. A Blazing Angels, bár témája az utóbbi, az első kettőből is bőven merít, én először mégis fenntartásokkal fogadtam (személy szerint a színes lézernyalábokat és a tréfás nevű idegen fajok képviselőinek lelövöldözését jobb szeretem, mint Pearl Harbort). A háborús romantika nem mindenkit fog meg, de a fejlesztők a nagy világégés csatái mellett lenyűgöző látvánnyal, izgalmas légiharcokkal, végtelenül egyszerű kezeléssel, sőt még történettel is kecsegtetik az egyszeri játékost, és kecsegésben én nagyon jó vagyok. Lássuk, a naivságnak arcra esés lett-e a vége!

JÓ REGGELT, ANGYALOK!

Az ígért történet négy bajtárs ténykedését követi nyomon, akik az összes létező hadszíntéren megfordulnak gépeikkel, pánikot keltve az ellenség szívében, és jelentős mértékben hozzájárulva a szövetségesek végső győzelméhez. A játékost három állandó társa, Tom, Joe, és Frank nem csak azért kíséri, mert egyedül nem lehet alakzatban repülni, de aktív részesei is az eseményeknek – sőt elengedhetetlen segítőink. Amellett, hogy egységként utasíthatjuk őket a szerintünk megfelelő harcmodor felvételére, egyenként is igénybe vehetjük segítségüket, ugyanis mindhárman rendelkeznek egy-egy egyedi képességgel. Tom parancsunkra magára tereli a támadók figyelmét, amivel lélegzetvételnyi időhöz és térhez juttat bennünket, ráadásul az ellenséges vadászok is könnyebben tarthatók célkeresztünk alatt, míg nem ránk figyelnek. Ha még így is kemény diónak bizonyulnak, Frank segítségét is kérhetjük, aki a csapat fenegyereke, és utasításunkra a formációból kiválva jó néhány ellenféllel képes elbánni. Repülőnk sérüléseinek kijavítására vehetjük igénybe Joe bajtárs szolgáltatásait, aki pillanatok alatt felméri a helyzetet, és közli velünk a probléma megoldását. Ezután a játékosnak csupán annyi a feladata, hogy a képernyőn feltűnő billentyűkombinációt leutánozza, és máris ép géppel szárnyalhat áldozatai után.

Bár nevet kaptak, sőt a töltőképernyők alatt az arcukat is láthatjuk, ezen felül sok mindent nem tudunk meg bajtársainkról, úgyhogy aligha alakul ki igazi kötődés. A rádión folytatott beszélgetések kevés alkalommal térnek el az ezerszer ismételt sablonüzenetektől; mintha a fejlesztők nem tudták volna eldönteni, hogy hús-vér bajtársakat, vagy eldobható segédeket adjanak a játékos keze alá, majd a két szék között foglaltak helyet. Ugyan van valami fogalmunk arról, hogy kikkel repülünk, és a játék figyelmeztet rá, hogy segítőink élete drága, de a gyakorlatban aligha tűnne fel, ha lecserélnék az osztagunkat, és az sem fordul elő soha, hogy valamelyikük hősi halált halna mellettünk. Hasznosságuk azonban nem vonható kétségbe, sokszor találjuk a játék során olyan helyzetben magunkat, hogy rajtuk múlik az életünk vagy a küldetés sikere.

info

A játék a toplistákon leginkább Xboxon domborít (Angliában a megjelenés utáni 4. héten is top10-es), PC-n nem jutott a csúcs közelébe...

„FÜST ÉS LÁNGOK! FÜST ÉS LÁNGOK!"

A légelhárító lövegek füstpamacsai, a vadászgépek üvöltő motorja, a bombák süvítése és a nyomukban felvillanó tűzgomolyagok legalább anynyira részei a háborús romantikának, mint a bajtársiasság – a Blazing Angels pedig ezen a téren szárnyal a leginkább. Ha technikailag nem is emelkedik a mezőny fölé, hangulatteremtésben követendő példa a játék. A magasba emelkedő füstoszlopok, a pörögve-lángolva aláhulló gépek és az ügyesen használt teljes képernyős effektek jótékonyan fedik az apróbb hiányosságokat, mint a tereptárgyak kidolgozatlansága, vagy a karót nyelt pilóták látványa.

Az igazi ászok

A bevetésenkénti több tucat földi és égi áldozat, illetve a pályafutásunk végére a hátunk mögött füstölgő majd ezer roncs a játék többi aspektusához hasonlóan erős túlzás, de a virtuális ászpilóták is elégedetten csettinthetnek való életbeli elődeik teljesítménye láttán. A www.acepilots.com címen olyan legendás amerikai pilótákról olvashattok történeteket, mint a második világháború legsikeresebb pilótája, Richard I. Bong, aki bevetései során 40 ellenséges gépet lőtt le, és játéknak tekintette repülést; vagy az egy bevetésen elpusztított legtöbb gép rekordjának felállítóját, Christensen kapitányt, aki a 21 légi győzelméből hatot egy küldetés során ért el.

Hasonlóan nagy hangsúlyt érezhetően nem kaptak, de a hangulatteremtésből legalább anynyira kiveszik a részüket a hangeffektek és a zene. A tevékenységünket kísérő dallamok jól sikerültek, és – bár az ismétlődést nem sikerült elkerülni – felpezsdül tőlük a játékos vére. A robbanások, becsapódások és rádióüzenetek hasonlóan színvonalasak, de itt már nehezebben megbocsátható a szűkös választék. A bevezető animációval és az első néhány küldetéssel a hátunk mögött már hiába várunk újat az éterből, attól függetlenül, hogy kivel harcolunk éppen. Jó ötlet, hogy belehallgathatunk az ellenséges pilóták csevegésébe, a hangulatot hamar lerombolja az, hogy mindössze pár tucat mondatot tudnak, és a japán és német pilóták szövegei között mindössze annyi a különbség, hogy mennyire és hogyan törik az angolt.

ÖRDÖG A GÉPBEN

Az, hogy a fő kampány 18 küldetéséből alig akad néhány, amely ugyanazon a helyszínen játszódna, már garancia a változatosságra, de feladataink is legalább ennyire eltérőek egymástól. Dunkirk felett vadászokat üldözünk, a Csendes-óceánon japán hajókra támadunk, bosszút állva a szintén jelenlétünkben lezajló Pearl Harbor-i támadásért, majd mielőtt felszabadítanák Párizst, a normandiai partraszállók útját is az angyalok söprik tisztára. A torpedódobálás, a bombázás, a légi erődök géppuskáinak kezelése, vagy a skywalkeri képességeket igénylő labirintusban repülés egysíkúság ellen jó ugyan, de idegeink épségének megóvását nem garantálja. Ugyan már többször bebizonyosodott, hogy a mindenki monitora előtt ott lapuló vezérlőeszközök is alkalmasak lehetnek a feladatra, a fejlesztőknek nemigen sikerült eltalálni az egeres-billentyűzetes irányítást, így gyakran érezhetjük úgy, hogy kevés közünk van a légiharc bevetések sikeréhez. Olykor hiába tapadunk vicsorogva a bal egérgombra, esély sem látszik a gép vezérelte pilóták legyőzésére, máskor egyenesen az az érzésünk támad, mintha gonosz erő állta volna útját a tenyerünk alól induló jeleknek, és a legkevesebb közünk sincs a képernyőn zajló eseményekhez. Néha inkább éreztem szerencsejátéknak, mint az ászok csatájának a játékot. Talán ha alkalmam lett volna gamepaddel kipróbálni, árnyaltabb lenne a véleményem, de a jó öreg (más PC-s játékokkal vidáman együttműködő) Playstation 2 kontrolleremmel nem volt hajlandó kommunikálni a játék.

A sok szempontból befejezetlennek tűnő játékon határozottan érezni az igyekezetet, és ennek nem csak izzadtságszag az eredménye. A helyenként szédítően rossz egyensúly és a tökéletestől rettentő távol álló egeres irányítás mögött alapvetően élvezetes játék rejtőzik, manapság kivételes újra- és továbbjátszhatósággal. A fősodor mellett három további játékmódban van lehetőség próbára tenni tudásunkat, és az így szerzett tapasztalatokat további változatokban más játékosok ellen, sőt egymás oldalán is kamatoztathatjuk – ráadásul nem csak a megszokott online és hálózatos módon, de egy gépen, osztott képernyőn is. Ez azonban kevés ahhoz, hogy elfelejtsük a be nem teljesült ígéreteket. Talán videokártyák dobozába rejtve vagy a budget kategóriában, netán újságmellékletként még szerezhet örömet a játék, de teljes árú szoftverként kevés az esélye, hogy bankot robbantson.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Hangulatos, változatos, kis dózisokban akár még élvezesnek is nevezhető lövöldözés a második világháború forgalmas légtereiben - mindenképpen próbáld ki a demót, mielőtt elrohannál beszerezni (vagy nagy ívben elfelejtenéd az egészet).

JATFIELD

PRO: Kellemes látvány és hasonló hangok, változatos feladatok

KONTRA: Félrecsúszott játékegyensúly, gyökereiben elrontott irányítás

7.0

ÖSSZEGZÉS: Számos hibával küszködik a Blazing Angels, mégis könnyen találhat szórakozást benne az elszánt játékos.

GÉPIGÉNY: P4 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 6 GB HDD

HEROES OF THE PACIFIC	70%
PACIFIC FIGHTERS	73%
SECRET W. OVER NORMANDY	69%

Szex (és erőszak és bűnözés) és New York

True Crime: NEW YORK CITY

fejlesztő > activision/aspyr kiadó > luxoflux web > www.truecrime.com

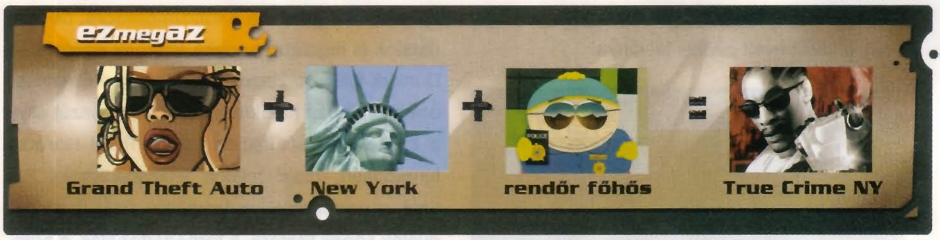
irta · Duncan

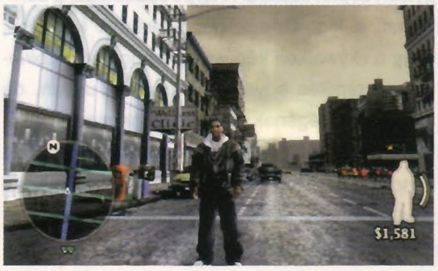
A kaliforniai Luxoflux a '90-es évek végén kóstolt bele a játékfejlesztésbe, és a Vigilante8 két része után olyan cuccokat készített, mint a True Crime: Streets of L.A., vagy a Shrek 2. Az eladási adatoknak köszönhetően a csapat bizalmat kapott az Activisiontól, így belevághatott a True Crime folytatásába is (ami PC-n rejtélyes okoknál fogva az Aspyr kiadó gondozásában jelenik meg).

Ha egy amerikai csapat készít egy játékot, melynek címében szerepel New York neve, borítékolhatóan érkezik majd egy Los Angelesben játszódó folytatás is, és fordítva. Nos, az előző True Crime epizód két esztendővel ezelőtt az angyalok városába kalauzolt minket, és elsősorban konzolon aratott sikert. Valójában senki nem tartotta kiemelkedő produkciónak, de abban egyetértés volt, hogy a maga nemében szórakoztató kis játék. A True Crime: New York City esetében egy fokkal már árnyaltabb a helyzet...

GTA ÉS NEW YORK

A történet napjainkban játszódik, az USA legnépesebb városában. Főszerepben egy Marcus nevű, adamantium keménységű gengsztergyerek, aki megunja az alvilágban uralkodó erőszakot, s áttér annak legális formájára, vagyis beáll a rendőrséghez. A sztori alakulása kevésbé lapos, mint az előző részben, és a szereplők kidolgozása is teljesen korrekt. Nem csak vizuálisan életszerűbbek az egyes karakterek, de olyan színészek kölcsönzik a hangjaikat, mint Laurence Fishburne, Mickey Rourke, vagy Christopher Walken. Mindent a fülnek!

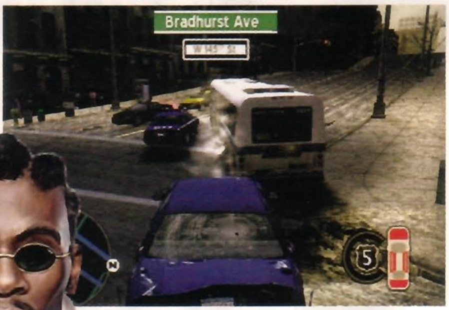




Ketten egy elhagyatott mélygarázsban... itt két percen belül lövöldözés lesz, az fix

11 000 fotó

New York virtuális felépítéséért a Luxofluxnál Micah Linton és csapata volt felelős. A srácok turista kézikönyvekkel, kamerákkal, GPS-es helymeghatározókkal, és térképekkel járták a várost, majd a felvett anyagokat minden este a hotelszobájukban rendszerezték. Emellett autóból videokamerázták Manhattan utcáit, hogy minél pontosabb referenciát szerezzenek a készülő játékhoz. A több csapatban végzett, hónapokig tartó gyűjtés eredményeként, több mint 11 000 fotó alapján készülhetett el New York élethű mása. Micah állítása szerint a legnehezebb feladat a Times Square újraépítése volt, mivel rengeteg különleges épületet és számtalan egyedi reklámtáblát kellett viszonylag kis térre összezsúfolniuk.



„Már az eredeti konzolos verzió sem volt egy különösebb GTA-verő csoda, de a PC-re portolás közben még vesztett is egy keveset az élvezhetőségéből...“

Miután hősünk utcai járőrből nyomozó lesz, rablóból pandúr alapon a legnagyszerűbb hekussá avanzsál, akitől hamarosan egymagában függ a város teljes közbiztonsága.

Amellett, hogy a sztori fővonala teljesen lineáris, a játék azért kellően interaktív. New York gigantikus méretű területét keresztül-kasul bejárhatjuk, minden boltba, étterembe, bárba bekukkanthatunk, utazhatunk metróval, taxival, és elképesztően sok mellékküldetést hajthatunk végre.

Feladatunk finoman szólva sokrétű. Ha röviden akarom jellemezni, a teljes New York-i rendőrség munkáját látjuk el egy személyben. Egyrészt van egy alaptörténet, melyben az alvilág legelvetemültebb kulcsfiguráit kell szép sorban semlegesítenünk. Emellett az utcai rutinellenőrzésektől a drogkartell felszámolásán át, a randalírozó vegetáriánusok lecsillapításáig minden rendőri meló ránk vár. A hivatásunkkal járó munkák mellett még roncsderbi jellegű utcai versenyeken vehetünk részt, vagy illegális bunyókban amortizálhatunk amatőr szinten kung-fuzó autószerelőket.

A True Crime: New York City akkor kezd szórakoztatóvá válni, mikor az ember előtt kitárulkozik a megannyi opció. A nyüzsgő város forgatagában bemehetünk a lemezboltba zenéket vásárolni, vagy a gyorsbüfébe hamburgerezni, éjjel pedig meglátogathatjuk a klubokat, hogy lekapcsoljunk néhány drogdílert. Az utcán bárkihez odamehetünk, megmotozhatjuk a gyanús figurákat, belenézhetünk minden jármű csomagtartójába, esetleges bűnjelek után kutatva. A begyűjtött cuccokat aztán vagy eladjuk feketén, vagy leadjuk az őrsön, ahol előléptetést, meg fizetésemelést kapunk cserébe. A lóvéból pedig beruházhatunk egy menőbb verdára, vagy egy hatásosabb nevelőeszközre, mondjuk 5.6 mm-es kaliberrel.

Ha valami, hát ez a fajta sokszínűség mindenképpen a játék erőssége.

info

Redman, a "világhírű" rapper saját magát alakítja és szinkronizálja a játékban. Egyébként a tengerentúlon tényleg híres, állítólag '92 óta hatszáma járta már meg a slágerlistákat.

„ÜSD MEG SZÁZADOS, DE NAGYON DULVÁN!"

Az óceán innenső feléről nehezen megállapítható, hogy mennyire is lehetnek kemények az amerikai zsaruk valójában (az E3-at többszörösen megjárt Guru-kommandó szerint teljesen jó fejek, bár általában nemigen tudják megmondani, merre van az X. utca, és valóban folyton fánkot esznek). Ha annyira, mint amennyire ebben a játékban, akkor igyekszem továbbra is távol maradni az új világtól. A helyzet nagyjából úgy áll, hogy kevés kivételtől eltekintve mindenkit porrá kell törnünk, akivel valamilyen problémánk adódik. Mielőtt a bilincs csattan, általában pofon is csattan, vagy még gyakrabban a delikvens feje a betonfalon. A játék elején arra képeznek ki minket, hogy először villantsuk az igazolványt, majd ha ez nem működik, durrantsunk a levegőbe, és akkor a rosszfiúk jó eséllyel vágni

info

Míg a True Crime első része félmillió fölötti példányszámban kelt el, a folytatás sokkal halványabban teljesít - így az esetleges harmadik rész létjogosultsága is kérdésessé vált.

fogják, hogy ki a főnök. Csakhogy ez a gyakorlatban nem működik. A bűnözők a jelvényünk láttán minden pozitív várakozásunk ellenére hasba fognak lőni minket a véletlenül éppen náluk lévő maroklőfegyverrel, a „police officer!" felkiáltás pedig legfeljebb az utcán kódorgó civilekből vált ki némi megrettenést.

Jó, vagy rossz zsaru is válhat belőlünk annak függvényében, hogy miként teljesítjük kötelességünket, és szolgálunk, vagy vétünk: csempészünk-e drogot ártatlan járókelők zsebébe, engedünk-e a megvesztegetési kísérleteknek, vagy zsarolunk-e meg boltosokat, tarkójukhoz nyomva a pisztoly csövét. Erkölcsünket igen mókásan méri a játék. Ha a dulakodó hölgyek csoportját megtaposással és orrba könyöklésekkel moderálni tudjuk, majd a földön fekvőket gyomorszájon rúgás után megbilincseljük, úgy tucatnyi jó pontot kapunk. Ám ha a ránk támadó 8-fős gengsztercsoportból nem csak azt lőjük le, akinél M16-os van, hanem azt is, akinél konyhakés, akkor rossz zsaruk vagyunk, feketepont jár. Mindig tegyünk hát különbséget aszerint, hogy az adott személy acélt, vagy ólmot kíván a mellkasunkba préselni...

A lövöldözés maga nem jelent különösebb kihívást. A shift megnyomásával gyakorlatilag automatán céloz a gép, amire az elég amatőr irányítás miatt gyakran szükségünk is lehet.
Ami a verekedést illeti, szó ami szó, jól megcsinálták. A kiválóan alkalmazott motion capturenek köszönhetően riasztóan élethű csapásokkal tudjuk a tehetetlen, földön fekvő áldozatok (pardon: gyanúsítottak!) arcát deformálni, ráadásul a játék folyamán újabb technikákkal gyarapíthatjuk a repertoárt.

AFROAMERIKAI LEVES

Általában elmondható, hogy a konzolverzióról már a True Crime: L.A. esetében is jobb véleménnyel voltak a játékosok, mint a PC-s kiadásról. Ez bizonyára ezúttal sem lesz másként. Az okok egyikével lényegében a játék elindítása után rögvest szembesülünk: a grafika. A járművek kinézete a '90-es évek PC-játékait idézi, a vizet pedig alig lehet megkülönböztetni az autóúttól. Mivel tősgyökeres konzoljátékról van szó, talán megbocsáthatóak a néha legókockákra emlékeztető objektumok, alacsony felbontású épülettextúrák (konkrétan feltűnik egy bámulatosan modellezett legóvár is), de a bántóan csúnya aszfalt kinézetére már aligha lehet mentség. A helyzetet némileg enyhíti, hogy a várost telinyomták utcai szeméttel, papírgalacsinokkal, és persze töméntelen járókelővel, autóval és villogó reklámtáblával. New York így szinte életre kel – mindez azonban sok-sok apró grafikai hibával, rövid látótávolsággal párosul, és olykor bizony sebességbeli problémákkal is.

Szintén zavaró, hogy a fejlesztők az irányítást képtelenek voltak a PC-s közönség ízléséhez igazítani (már ha egyáltalán törődtek ezzel). Sok esetben az egér gombjai helyett a numerikus billentyűzetet kell használnunk, az ütéshez nyomva kell tartanunk a control gombot, különben hősünk előkapja a pisztolyát, és már homlokon is lőttük a meglepett járókelőt... A boltokban háromszor nekifeszülünk egy vásárlásnak, mire rájövünk, hogy külön kell megvenni a terméket, majd egy másik gombbal megerősíteni a vásárlást... Elkerülhető, bosszantó hibák.
A True Crime: New York kimondottan gyenge pontja az említettek mellett az a sok, extrém bugyuta főellenfél, amelyekkel a sztoriban időről-időre meg kell küzdenünk. A készítők ebben végképp mellőztek minden találékonyságot, így marad a Super Mario színvonalú tűzokádó vikinghajó, vagy a 90 gengszterautó kilövése a platóról, végtelen lőszerrel.

A zenei palettát viszont remekül eltalálták! Megannyi neves hip-hop előadó rigmusa felhangzik, mellettük főleg a rockzene képviselteti magát néhány feltörekvő bandával. A zene és a játék atmoszférája tehát harmonizál, bár a hangeffektusok kikeverése szerintem nem sikerült túl jól.

Az összegzés elején muszáj leszögeznem, hogy a játék tulajdonképpen szemérmetlen GTA-koppintás. Az ötletek jelentős része, de maga a játékstílus is erősen hajaz a Rockstar nagy klasszikusára. A True Crime legfeljebb néhány plusz adalékkal licitál rá eredetijére, a legtöbb szempontból viszont egyértelműen alatta marad annak. Érdekes – bár Hancu kolléga szavaival élve „marketingszagú" – kezdeményezés a különböző skillek beleépítése a játékba. A pénzünkért cserébe ugyanis vásárolhatunk magunknak néhány érdekes extra képzettséget, melyek segítségével nagyobbat zoomolhatunk a fegyverrel, vagy ügyesebben produkálhatjuk magunkat az ökölharcban. Ilyenekből elég kevés van, és nem is jelentenek túl nagy segítséget a végigjátszásban.

Egészében véve azonban a True Crime: New York szórakoztató játék, amit szerintem nem célszerű kikapcsolni az első három képkocka után, bármennyire is kedve lenne hozzá az embernek. A körülményes irányítással és a konzolos felülettel való kellemetlen ismerkedés után simán rá lehet kattanni. Az a 7 pont, amit adok rá, leginkább ama meggyőződésemnek szól, hogy a stílust kedvelő játékosoknak nyilvánvalóan érdemes kipróbálni.

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Első blikkre az ember nem sokat vár a True Crime: New Yorktól, és az igazat megvallva másodikra sem. Valahogy mégsem bántam meg, hogy ott ragadtam mellette...

PRO: Változatosság a feladatokban, hatalmas, jól kidolgozott terület

KONTRA: Kínzó bugok, gyenge grafika, ősprimitív főellenfelek, indokolatlanul magas gépigény

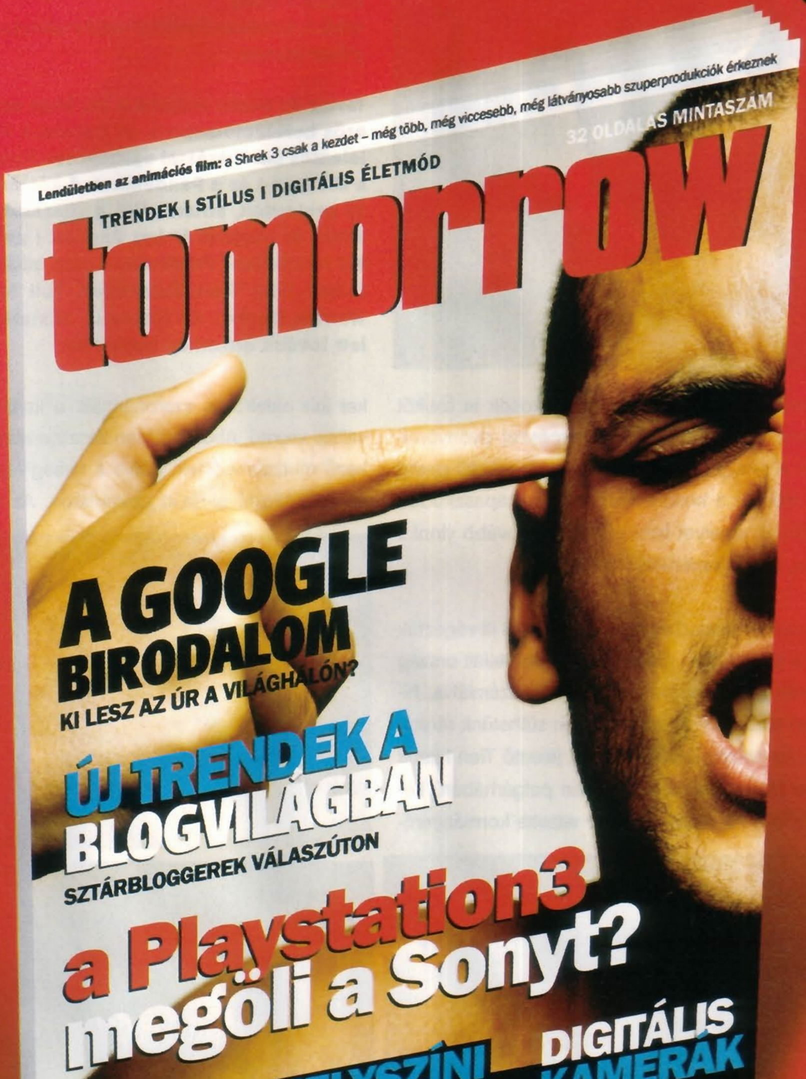
7.0

ÖSSZEGZÉS: Már-már elfogadhatatlanul gyenge lett a PC-s konverzió, de a változatos játékelemek enyhítenek a helyzeten.

GÉPIGÉNY: P4 2 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM

GTA SAN ANDREAS	94%
TRUE CRIME L.A.	74%
MARC ECKOS GETTING UP	60%

A holnap elérkezett!
Megjelent a tomorrow!



Új trendmagazin!
Digitális kultúra,
stílus, életmód!

Több mint
100 oldal
csak 690 Ft!

Keresd
a hírlapárusoknál!

www.tomorrow.hu

tomorrow

Full Spectrum Warrior: TEN HAMMERS

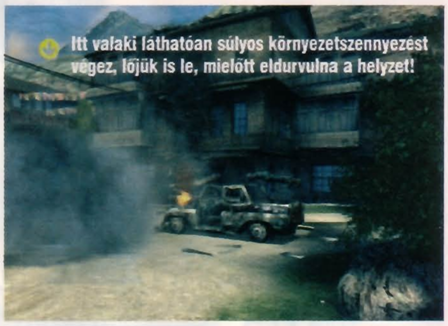
írta · Tika

fejlesztő > pandemic studios
kiadó > thq
web > www.fullspectrumwarrior.com

Tavaly év végén robbant a hír, hogy egy tőkeerős befektetőcsoport, az Elevation Partners jelentős beruházással egybekötve összevonta a Bioware-t és a Pandemicet. A két stúdió futó projectjeit, struktúráját a „házasság" nem érinti, az ausztrál és Los Angeles-i gyökerekkel rendelkező Pandemic, pedig eddigi sikereinek (Star Wars Battlefront, Full Spectrum Warrior, Destroy All Humans!) folytatása mellett tovább erősítheti pozícióját.

20 éve még elképzelhetetlen lett volna, most pedig itt áll előttünk az a furcsa helyzet, hogy a videojátékokban hardcore Pistikénél ugyanazok az igények jelentkeznek, amiket az amerikai hadsereg támaszt a kiképzési célokra fejlesztett szoftvereivel szemben. A hadsereg egyébként évi egymilliárdot (!) fordít toborzásra, miközben a megcélzott, húsz év körüli korosztály sokkal fogékonyabb a játékokból áradó „kultúrára", így az érdekek még több ponton kapcsolódnak. 1999-ben a Dél-Kalifornia Egyetemen létrejött ICT (Institute for Creative Technologies) vállalta fel azt az úttörő szerepet, hogy a sereg igényeit összegyúrja a hollywoodi álomgyárak forgatókönyveivel, bevonva a különböző egyetemek MI-kutatóit, és végül összekapcsolja az egészet a játékgyártók virtuális valóságával. Az ICT által megfogalmazott alapelvekre épülve jött létre a Full Spectrum Warrior is, amely a szárazföldi fegyvernemet egy komoly MOUT (Military Operations in Urban Terrain – katonai műveletek városi környezetben) szimulációs eszközzel gazdagította, miközben a könnyedebb, propaganda-célzatú verzióban a játékosok is ízelítőt kaphattak a kisegységes harcászat gyönyöreiből. A sereg elégedetten távozott, a THQ pedig ott maradt a bestsellerek közé felkapaszkodott játékkal, amelyet bűn lenne nem tovább vinni... Nos, most megérkezett a folytatás.

Zekisztán szabad és boldog – valahol itt végeztük be a jenkikkel az alapművet. Ám a kitalált ország békés mindennapjai meg vannak számlálva, hiszen feltöretlen tojásokból nem süthetünk rántottát. Az ország északi régióját jelentő Tien Hamir (Ten Hammers) tartományban polgárháború készülődik. Az Andrej Zakirov vezette kormányerőket két oldalról is szorongatják: a karizmatikus vallási vezető, Abdul Hassan zászlaja alatt gyülekező mudzsahedinek, illetve a térség függetlenségéért küzdő al-Ra'id szakadárok. Az elnök a


Itt valaki láthatóan súlyos környezetszennyezést végez, lőjük is le, mielőtt eldurvulna a helyzet!

Last minute akció: városnézés Zekisztánban! Izgalom, kaland! Ajándék lőszer! Egyet fizet, kettőt kap!

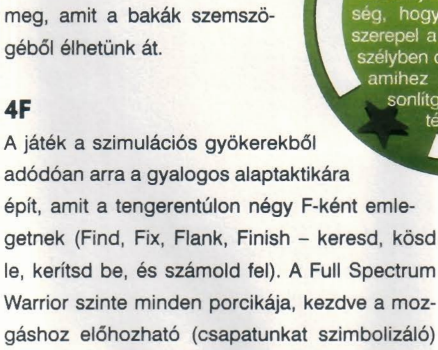
koalíciós erők beavatkozását kéri. A válság egyelőre nem terjedt túl Tien Hamir székhelyén, Khardiman városán, és mielőtt a helyzet valóban eszkalálódna, a közelben állomásozó amerikai és brit csapatoknak kell felszámolni a lázadás gócpontjait. A játék a megszokott alapokkal operál: két négyfős egység vezénylését adja ujjaink alá, és teszi ezt anélkül, hogy tűzgombot mellékelne. A jövő tisztjelöltjei taktikai síkon, valós időben tologathatják a szereplőket, miközben a történet egy négyfelvonásos, tizenkét küldetést felölelő eposzban jelenik meg, amit a bakák szemszögéből élhetünk át.

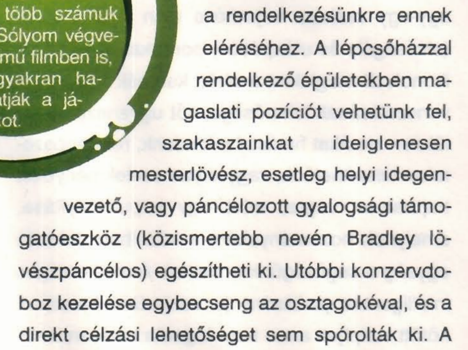
4F

A játék a szimulációs gyökerekből adódóan arra a gyalogos alaptaktikára épít, amit a tengerentúlon négy F-ként emlegetnek (Find, Fix, Flank, Finish – keresd, kösd le, kerítsd be, és számold fel). A Full Spectrum Warrior szinte minden porcikája, kezdve a mozgáshoz előhozható (csapatunkat szimbolizáló) ikonokkal, azt sugallja, hogy az amerikai baka nem flangál csak úgy az utcán, hanem saroktól sarokig, fedezéktől fedezékig vándorol. Minden tereptárgy, sarok egy előre rögzített taktikai sémát kínál, amely mögé a példás alakzatban mozgó harcosok a létező összes kombinációt figyelembe véve felzárkózhatnak. Ha ellenséget látnak, jön a fedezet (cover fire), vagy lefogó tűz (supression fire), majd a fedezékhez szögezett ellenséget a másik osztag hátulról, vagy oldalról megkerülve, célzott lövésekkel, gránátokkal ledarálja. Az első részhez képest jóval több eszköz áll a rendelkezésünkre ennek eléréséhez. A lépcsőházzal rendelkező épületekben magaslati pozíciót vehetünk fel, szakaszainkat ideiglenesen mesterlövész, esetleg helyi idegenvezető, vagy páncélozott gyalogsági támogatóeszköz (közismertebb nevén Bradley lövészpáncélos) egészítheti ki. Utóbbi konzervdoboz kezelése egybecseng az osztagokéval, és a direkt célzási lehetőséget sem spórolták ki. A történet vége felé a tankelhárító kolléga is tiszteletét teszi a harctéren, így jó néhány küldetésben akár négy különböző osztag felett is átvehetjük a hatalmat egy időben. Mint már említettem, brit erők is működnek a térségben, sőt a játék egyik leghangulatosabb fejezetét, a Khamar folyón átívelő, stratégiailag fontos híd elfoglalását velük visszük végig.

info

A játék zenéjét a Machine Head metálbanda játssza. Érdekesség, hogy több számuk szerepel a Sólyom végveszélyben című filmben is, amihez gyakran hasonlítgatják a játékot.





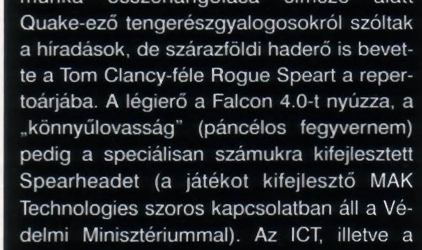
Ne lőj te állat, nem látos hogy az egy iskolabusz? Ennyire nem gyűlölheted a BKV-t.

FIX & FLANK

Az első rész után néhány dolgot át kellett gondolni a Pandemicnél, ugyanis a monoton fix & flank (mögékerülök, oszt' bumm!) játékmenet egy idő után unalmassá vált, miközben a körülményes irányítás tovább rombolta az akcióra felajzott idegeket. A frusztrációt legyűrő új felületen most már bármelyik osztag saját szemszögéből, váltás nélkül adhat ki parancsokat a többinek. Az eddig zárt alakzatokat felbonthatjuk úgynevezett buddy-teamekre, és a négyfős rajból létrejövő kétszer kétfős sejtek, a „regroup" parancs kiadásáig önálló egységként működnek. Ezekkel a mini-csapatokkal nagyobb területet tudunk fedezni, illetve egyetlen osztaggal is képessé válunk bekerítő manőverekre. A friss felderítési opcióval jó néhány kellemetlen pillanat megspórolható, hiszen a veszélyes sarkokhoz előreküldött szóló katona megkíméli a szakaszt, hogy egy esetleges nehézfegyverbe belefutva pillanatok alatt felmorzsolódjon. Felismerve azt a nem túl realisztikus tényt, hogy előzőleg egy négyfős

Amikor a háború játék

A videojátékok és a katonai szimulációk összekapcsolódása nem új keletű jelenség, például Larry Bond legendás, 1980-ban megjelent Harpoonját az amerikaiak évekig használták a Tengerészeti Akadémián a tisztképzésben (mára persze már lecserélték a Jane's Fleet Command módosított verziójára). A '90-es évek derekán a csapatmunka összehangolása címszó alatt Quake-ező tengerészgyalogosokról szóltak a híradások, de szárazföldi haderő is bevette a Tom Clancy-féle Rogue Speart a repertoárjába. A légierő a Falcon 4.0-t nyúzza, a „könnyűlovasság" (páncélos fegyvernem) pedig a speciálisan számukra kifejlesztett Spearheadet (a játékot kifejlesztő MAK Technologies szoros kapcsolatban áll a Védelmi Minisztériummal). Az ICT, illetve a hadsereg beszivárgása a szórakoztatóiparba mára már látványos (America's Army), céljaik pedig nyilvánvalók: toborzás, népszerűsítés, illetve a jövő tisztjeinek-katonáinak felkészítése.



Ő a lelki szemei előtt már a Game Over fellratot menüpontot látja...

A main tank még él, de az offtanknak reszeltek... kéne egy combat rez sürgősen! (jé, a Full Spectrummal is lehet WoW-ozni...)

osztag szeméből nem volt képes leküzdeni egyetlen, fedezék mögül tüzelő ellenséget, a direkt célzás lehetősége mellett is súlyos érvek szóltak. A pontos célzásra utasított katonánál egyébként ellensúlyként rögtön jelentkezik a megnövekedett sebezhetőség, így a kényes egyensúly azonnal vissza is zökken a realista középértékre. A repeszgránátokat végre normális távolságokra juttathatjuk el, és nem utolsósorban az emeleti ablakok, balkonok fedezékében felbukkanó orvlövészekhez is felhajítható már a szeretetcsomag.

MUDZSIK ÉS ZEKÉK

A zekisztáni harcokhoz rendelt körítés a Full Spectrum Warrior régi motorjából építkezik, megspékelve némi bumpmappinggel, és shaderezéssel. Láttunk ugyan már részletesebb, élesebb textúrákat, de amit a technikán megspóroltak, azt a pályatervezők bőven ellensúlyozták. Vége a sablon-sikátoroknak, a Ten Hammersben már jóval több a belső tér, kifejezetten kellemes például a parlament többszintes zegzugait átharcolni, de ugyanígy a külső terek sem szorítanak korlátok közé. Jóval szabadabb, és izgalmasabb szituációkba botlunk, és gyakorlatilag minden küldetés túllép a „search & destroy" sablon korlátain. Az egyikben például buszt kell szereznünk, hogy a követségről evakuálni tudjuk a sebesülteket, csak épp a buszállomást egy lecövekelt BMP védi, és nagyszámú, nehézfegyverekkel támogatott alakulat. Itt lép képbe a frissiben megjelenő légierő: az őrmester „megvilágítja" a célkörzetet, és egy Apache gépágyúja eltakarítja az akadályt. Persze ezt leírni könnyebb, mint füstgránátok, és a terep folyamatos fedezése mellett pozícióba juttatni az őrmit...

„NEVER LEAVE ANYONE BEHIND!"

A Ten Hammers katonái lényegesen szorosabb interakcióban állnak a hadszíntérrel, mint az alapjátékéi; a rádiózás nem csupán helyzetjelentésekre szorítkozik, de néha-néha tüzérségi támogatást kérhetünk, vagy a helyi milícia segítségét, és nem utolsósorban közelebb rendelhetjük egy-egy szakasz teljesítése után a CASEVAC (elsősegély és utánpótlás) pontokat. A mozgási ikonoknál megjelent a sérült katonák fedezékbe vonszolásának lehetősége, sőt ugyanezen a felületen aknákat hatástalaníthatunk, robbanószereket telepíthetünk, vagy olyan cselekményeket hajthatunk végre, mint egy kapu kinyitása, amelynek hozományaként a közelben dekkoló egység a segítségünkre siethet. A mesterséges intelligencia javítására (a zekisztáni harcosok kötött scriptjeit anno nem fogadta hálásan a közönség), komoly ígéretet tettek a fejlesztők, miszerint a helyszínek zónákra lesznek osztva, és az adott zónán belül dinamikus reakciókat várhatunk.

Nos a végeredmény meglátásom szerint kompromisszumos megoldás lett. A mudzsahedin/-szakadár többség ugyanis gyanúsan ugyanazon pozíciókon tanyázik, mint ahogy a checkpontos mentési rendszer előzőleg elbukott pályáján rájuk találtunk, de valóban látni egyedi megmozdulásokat, és a visszavonuló, fedezékváltó ellenfelek látványa sem ritkaság.

ROGER, AND OUT.

A játék sikeresen túllépett az előd hibáin, és minden újítás beilleszkedett abba a törékeny egészbe, amelyet a militáris szakág két legfontosabb kifejezése jellemez: nevezetesen a taktika és realizmus.

pc guru

GRAFIKA	07	
ZENE	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	09	

A Full Spectrum Warriror mindig is a militáns lelkű emberfia szíve csücskét pedzegette, mert tudod, hogy a hadsereg is ezt használja, meg minden - és valljuk be tényleg egyedi élmény a játék. A folytatás pedig hoszszabb, bovebb, történetmesélos finomság...

TIKA

PRO:
Az új buddy-teamek, könnyebb irányítás, a Bradley megjelenése, változatosabb játékmenet.

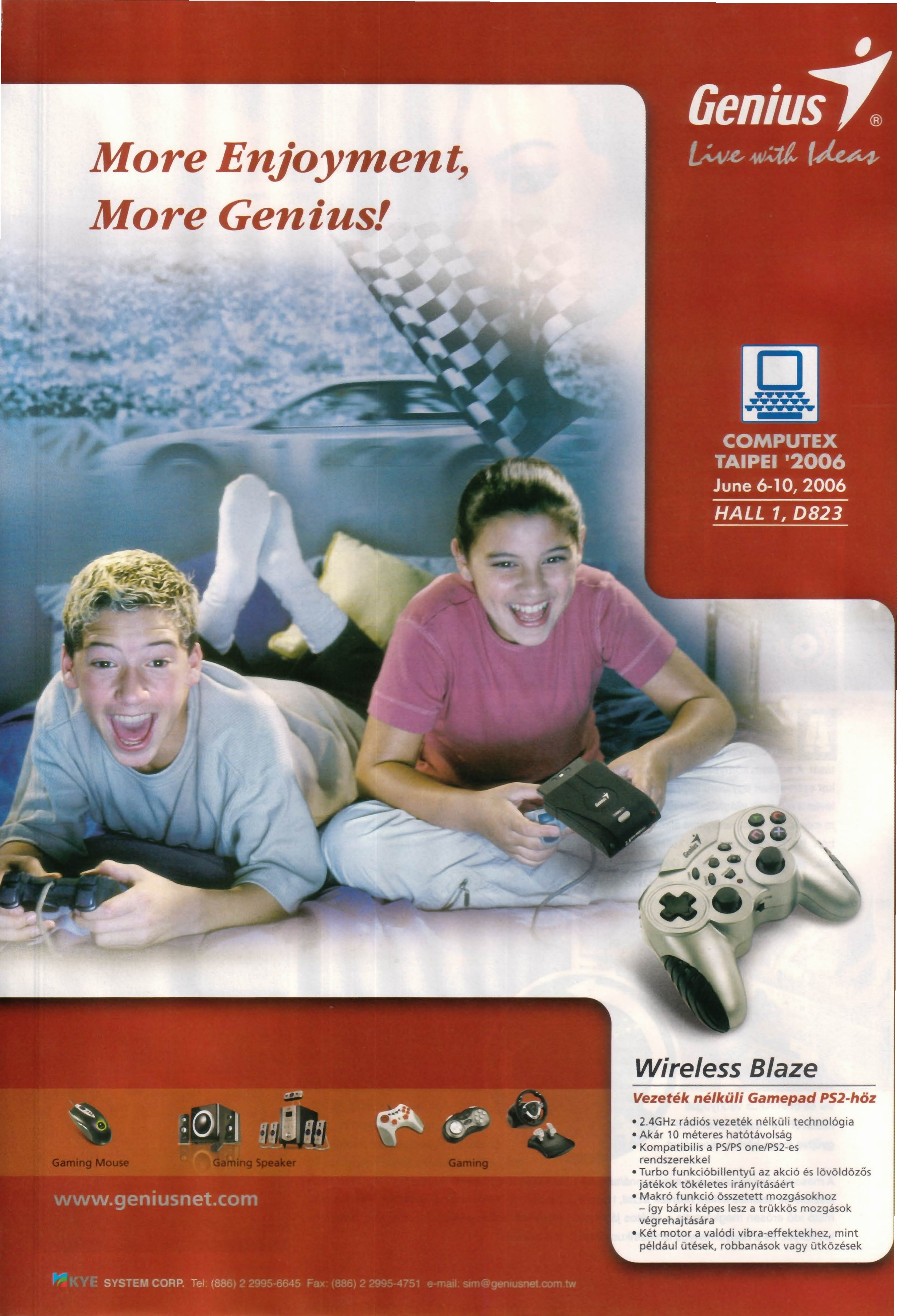
KONTRA:
Az AI-t kérjük tovább csiszolni, és a következő részhez egy húzósabb grafikai motor is elkelne...

8.3

ÖSSZEGZÉS:
A Ten Hammers jobb, mint az eredeti, igyekeztek a játékmenetet felhasználóbaráttá tenni - úgy, hogy a realizmus ne szenvedjen csorbát.

GÉPIGÉNY:
P3 1,5 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2,6GB HDD

FULL SPECTRUM WARRIOR	82%
RAINBOW SIX LOCKDOWN	62%
CONFLICT GLOBAL STORM	70%


Genius
Live with Ideas
More Enjoyment,
More Genius!
COMPUTEX
TAIPEI '2006
June 6-10, 2006
HALL 1, D823
Wireless Blaze
Vezeték nélküli Gamepad PS2-höz
• 2.4GHz rádiós vezeték nélküli technológia
• Akár 10 méteres hatótávolság
• Kompatibilis a PS/PS one/PS2-es rendszerekkel
• Turbo funkcióbillentyű az akció és lövöldözős játékok tökéletes irányításáért
• Makró funkció összetett mozgásokhoz – így bárki képes lesz a trükkös mozgások végrehajtására
• Két motor a valódi vibra-effektekhez, mint például ütések, robbanások vagy ütközések
Gaming Mouse
Gaming Speaker
Gaming
www.geniusnet.com
KYE SYSTEM CORP. Tel: (886) 2 2995-6645 Fax: (886) 2 2995-4751 e-mail: sim@geniusnet.com.tw

Vadiúj vadnyugat

írta · Duncan

Desperados 2: COOPER'S REVENGE

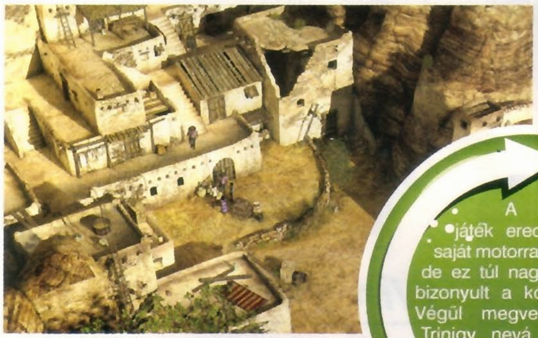
no.3 PC GURU demo a DVD-n!

fejlesztő > spellbound kiadó > atari web > www.desperados2.com

A német Spellbound stúdió már a C64 és az Amiga fénykorában is aktív volt; mi több, olyan klasszikusokat köszönhetünk a csapatnak, mint a Great Giana Sisters és a Das Schwartze Auge. Legújabbkori történelmük fénypontjai a Desperados és a Robin Hood: Legend of Sherwood.

Amikor 2001 tavaszán megérkezett a Desperados, a Pyro Studiosnál már javában kotyvasztották a Commandos folytatását. A western környezetbe ültetett taktikai játékot ezért sokan egyszerű koppintásnak titulálták, lévén a második világháborús nagytestvér addigra már szinte saját kategóriát alkotott a játékiparban. Kellemesen csalódnia kellett azonban annak, aki gyenge klónt várt: a Desperados szórakoztató, hangulatos játék lett, egyszerű sztorijával és öniromikus vadnyugati kliséivel is szép számmal gyűjtve maga köré a rajongókat.

Hopp, nem itt forgatták a Volt egy egy vadnyugat nyitójelenetét?



info A játék eredetileg saját motorral készült, de ez túl nagy falatnak bizonyult a kódereknek. Végül megvették a a Trinigy nevű engine-t, amit eddig a Lula 3D-ben láthattunk...

A második rész készítésekor mindazonáltal a fejlesztőknek szembe kellett nézniük azzal, hogy a múló idő erősen megkoptatta a sajátos játékstílus fényét, és a hagyományos izometrikus nézet meglehet, nem lesz elég az ütőképes folytatáshoz. Olyan ez, mint az előzés az autópályán: muszáj váltani. A Commandos Strike Force-ban ez a váltás megtörtént, mégpedig elég drasztikus módon. A Desperados 2 esetében némileg óvatosabbak voltak a készítő fiúk-lányok, lássuk mi lett belőle!

Desperados forever

A „desperado" spanyol szó, az angol "desperate" megfelelője, vagyis annyit tesz: mindenre elszánt, elkeseredett (azok számára, akik tévésorozatok fordítóitól tanulnak angolul: „született"). A vadnyugaton a jelentése bandita volt, de van desperadosból film (állítólag játszottak benne mások is Salma Hayek mellett, de mi csak rá emlékszünk), amerikaifoci-csapat (Dallas Desperados), örökzöld country-sláger (az Eagles vitte sikerre a hetvenes években), illetve – mindent a tudományos ismeretterjesztésért! – a mexikói szlengben a füves cigarettát is így nevezik...

IDEGEN A COWBOYOK KÖZÖTT

A sztori az első epizódra épít, a szereplők – egy kivétellel – ismerősek is lehetnek onnan. Főhősünk a fejvadász John Cooper, aki ezúttal nem az anyagi haszonszerzés reményében vág neki kalandjainak, hanem azért, hogy fivére miatt bosszút álljon egy Dillon nevű gazemberen.

Ebben segítségére vannak barátai: a jó öreg McCoy doki, a szépséges Kate O'Hara, a bombagyártó Sam Williams, a sombrerós keményfiú Pablo Sanchez, s végül az újonc Hawkeye, a bennszülött etnikum képviseletében.

A játékban fellelhető pályák elég változatosak,

HOPPÁ! KATE, TE VAGY AZ?

Ami azonban igazán fontos újítás az előző epizódhoz képest, az a játék kiemelése az izometrikus nézetből. Az első, és nyilvánvalóan jogos kérdés, hogy sikerült-e ezt szépen, és használhatóan kiviteleznük. A válasz: igen! Arról van szó, hogy a játék tartalmaz egy harmadik személyű közeli nézetet, amellyel immár közvetlenül, a billentyűzetről irányíthatjuk a kiválasztott szereplőt. Ennek előnye egyrészt, hogy pontosabban fel tudjuk mérni az adott szituációt (jobban érzékeljük a távolságokat, szintkülönbségeket és takarásokat), másrészt ebből a látószögből könnyebb is tert, az F-billentyűkkel pedig cselekvést), ráadásul az Alt megnyomásával megjelenik a kezelőpanel is, így az egérkurzorral hagyományosan is ki tudjuk adni az utasításokat. Hogy még könnyebb legyen a dolgunk, megörököltük az első epizód „quick action"-jét is. Ennek segítségével előre kiadhatunk parancsokat a szereplők számára, akik ezeket egyszerre, egyetlen gombnyomásra hajtják végre. Ezt azonban – hangozzék bármilyen praktikusnak is a lehetőség – elég ritkán van alkalmunk használni, mivel a játék (főleg a harmadik-negyedik pályától kezdve) annyira nehéz, hogy összetettebb műveletekre alig

Amigo, nem szerepeltél te ezer éve egy Duke Nukem Forever előzetes képen?

Felmegyek a háztetőre, onnan nézek szerteszét, s hallgatom a főbelőtt banditák halálhörgésének lágy neszét...

nem csak vizuális értelemben, de játéktechnikai szempontból is. A történet elkalauzol minket a katonai erődöktől a préri vadonján át a városi szalonokig, és a küldetések típusai között is találunk mind hagyományos taktikai feladatokat, mind pedig erősen akcióorientált, lövöldözős pályákat. Általánosságban elmondható, hogy a környezet hallatlan odafigyeléssel lett elkészítve. Nemcsak azért, mert az épületek, tárgyak sokszínűsége magas fokú igényességre és tudatosságra vall, hanem mert a Desperados 2-ben immár ellenfeleink sem csak úgy odapakolva vannak a pályára, mint holmi bóják az akadálypályán. A katonák játszanak, isznak, rötyire járnak, bealszanak, csoportosan bokszmeccset néznek, eligazításra mennek, gyakorlatoznak – mintegy életre keltve az amúgy is nagyon autentikus vadnyugati atmoszférát.

halomra lőni a problémázó ellenséget. Hátránya viszont, hogy így szinte lehetetlen egyszerre több szereplőt szinkronban kezelni...

Bár említettem, hogy a küldetések tetszetős változatosságot kínálnak, muszáj megjegyeznem, hogy néhány esetben eléggé izzadságszagúan próbálják ránk tukmálni a látványos akciózást. Mikor az egyik pályán Sanchez egy Gatling géppuskával a hóna alatt darálja az indián lovasságot, az ember komolyan elgondolkodik azon, hogy tulajdonképpen miféle játék lemeze került a meghajtójába... A karakterek külleme a közeli képeken kifejezetten imponáló, feltéve, ha a néha túlzottan is csillogó bőrfelületet a rekkenő hőségnek tudjuk be, és nem annak, hogy a figurák műanyagból vannak.

Az akciónézetből főleg gyorsbillentyűkkel tudunk operálni (a számokkal választunk karakvan lehetőségünk. Egyszer például be akartam jutni egy szobába, ahol egy hivatalnok sétálgatott fel-alá, ám a kocsma, ahonnan az ajtaja nyílt, teli volt emberekkel. Tartva attól, hogy meglátnak, beállítottam a quick actiont a következőképpen: Kate látványosan elájul a szalon közepén, elterelve a vendégek figyelmét, miközben Johnny benyit, és leüti a hivatalnokot, a doki pedig bemegy utána és becsukja az ajtót. Ezt az elvileg tökéletesnek tűnő metódust vagy tucatszor próbáltam meg, de hőseim mindannyiszor szánalmas kudarcot vallottak. Egyszerűen annyi ellenség volt a látótérben, hogy valahonnan mindig kiszúrták a turpisságot. A helyzet az, hogy az összetettebb megoldásokat a Desperados 2 egyszerűen nem támogatja, így többnyire 4-5 bevált szívatást kell ismételgetnünk a küldetésekben.

ÖT ÉV ALATT EGY EGYETEMET EL LEHET VÉGEZNI!

Ez annál is inkább fájó, mert macho cowboyunknak az első Desperados megjelenése óta eltelt fél évtizedben semmiféle új trükköt nem sikerült megtanulnia, és ez jellemző bandánk többi tagjára is. Szinte pontról pontra ugyanazok a praktikák állnak rendelkezésünkre, mint az első részben. Sanchez hajigál és tequilázik, Johnny késel, a doki kloroformozik, Kate combot villant, és így tovább.

Játék közben többször elgondolkodtam, hogy az új grafikai motoron kívül vajon még mi változott ebben az epizódban, és erős a gyanúm, hogy semmi. Mindez azért is bosszantó, mert kvázi figyelmen kívül hagytak olyan nyilvánvaló, debil hibákat is, amelyek már az első részben is kibökték az ember szemét. Szeretett hőseink például továbbra sem tesznek semmit, ha egy borostás és büdös szájú bandita négy méterről lövi őket vadászpuskával, csak ostobán bámulnak a fegyver csövébe.

Ugyanígy a nehézség is hű a gyökerekhez. Jól nézzük meg az F5-öt, és az F8-at (leánykori nevükön quicksave és quickload), mert ezek lesznek a legjobb barátaink! Nem tudom, mennyire lehetett nehéz a 19. században bejutni egy amerikai katonai erődbe, de erős a gyanúm, hogy könnyebb, mint ebben a játékban... Kicselezni négyzetméterenként három embert egy zsebórából meg két kavicsból álló arzenál segítségével finoman szólva is körülményes; és elhiszem, hogy szórakoztató dolog egy kurtizánt fél nap alatt eljuttatni az egyik saroktól a másikig, de az egy másik szakma. Aki azt várta, hogy ezen a játékmeneten a készítők változtatni fognak, bizony csalódni fog, mert egy ajtón való bejutás néha még mindig több időt visz el az életünkből, mint más játékokban lenyomni két teljes pályát.

info Nem mondhatni, hogy a western játékok mostanában elözönlötték volna a piacot. A következő ilyen jellegű játéknak a Gun folytatása ígérkezik, legkorábban 2007-ben...

TÚL A BARÁTSÁGON

Ha objektíven nézzük, a Desperados 2 minden jó dolgot megőrzött az elődjéből, de sajnos meg sem próbálta korrigálni a rosszakat. A Spellboundnak mintha minden energiáját lekötötte volna a grafikus engine megalkotása, és a pályák optimalizálása az új rendszerre. De ha már a grafikánál tartunk, mondjuk ki újra a PC-s játékipar vastörvényét: „A jó grafikához kell a jó vas." A grafikai beállítások ugyan lehetővé teszik, hogy a saját gépünk teljesítményéhez igazítsuk a részletességet, de sokan szívják majd a fogukat, ha meglátják a gépigényt. Jó, ha van legalább 128 mega memória a VGA-n, és nem árt hozzá egy giga ram, valamint közepesen erős processzor. Megjegyzem, a leginkább hardverigényes akciónézet használata simán nélkülözhető a játékban, néhány küldetéstől eltekintve a hangsúly még mindig a megszokott madártávlaton van.

A tesztpéldányunkban még voltak egyéb hibák is, melyekről fentebb nem szóltam. Például a „quick action"-ben egyszer beállított parancssort már nem lehetett sztornózni, tehát vagy végrehajtottuk, amit beállítottunk, vagy a küldetés teljesítéséig már használhatatlan volt ez az opció. Az ilyesmik a végleges verzióig még orvosolhatók, úgyhogy fene nagy jóindulatomban nem is számítom bele a pontozásba. Egyértelmű negatívum viszont, hogy az akciónézetben a

A kocsmában csendes, nyugodt a légkör. Nem úgy egy perc múlva, amikor belépünk az ajtón...

felvehető lőszer, a gázfiolák, és egyéb kellékek igen rusnya, zöld színű gömbökben világítanak a pályán, ami nagy tömegben brutálisan tönkrevágja az egyébként pofás környezetet.

Összegzésként elmondható, hogy a Desperados 2 jó játék, vérmérséklettől, és türelemtől függően szórakoztató, de sok újdonságot az új külsőtől eltekintve nem tartalmaz. A legnagyobb erőssége tagadhatatlanul az egységes atmoszféra, a nagyszerű zene, és a szenzációs részletességgel kidolgozott, hiteles pályák, korhű ruhák, szereplők, tárgyak, amelyek így együtt árasztják magukból a vadnyugati hangulatot. A terepek megszerkesztése gyakorlatilag hibátlan, minden ott és úgy van, ahogy a legvérmesebb westernfilmektől elvárható, istállótól a mellékhelyiségig, postahivataltól a kocsmáig. A stílus kedvelőinek fokozottan ajánlott, és mindenki másnak is, akinek a demó bejött.

pc guru

GARFIKA	08
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	08

A legkritikusabb pillanat mindig a pályák eleje, mikor az ember még csak egy öthektáros területet lát maga előtt százötven ellenséggel. Aztán valahogy mégis eljut a célig, és bár két csomó hajszála, és másfél napja rámegy, általában nem bánja meg.

DUNCAN

PRO: Jól sikerült 3D-be ültetés, kiváló atmoszféra, aprólékos kidolgozottság

KONTRA: Öröklött és javíthatatlan hibák, néha bosszantó nehézségi fok

8.3

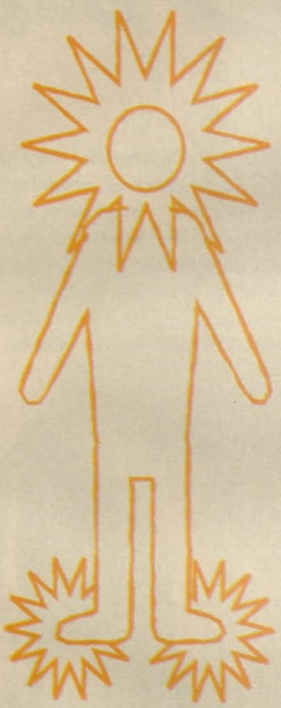
ÖSSZEGZÉS: A Desperados 2 minden hibája ellenére a stílus egyik legjobbja. Még ha a Cooper Kádárt jelent is, a John pedig Jánost...

GÉPIGÉNY: P4 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 3 GB HDD

DESPERADOS	84%
COMMANDOS STRIKE FORCE	86%
COMMANDOS 3	72%

EGY KIS TUDNIVALÓ:

AZ EMBERI LÉT NAPENERGIÁVAL MŰKÖDIK



LET'S GET OUTSIDE™

MERRELL

merrell.com

Oblivion

tippek és trükkök

Bátran kijelenthetjük, hogy kevés olyan játék születik, ami több tíz, esetleg száz órára képes bennünket a gép elé láncolni. A hosszú, összetett programok helyét átvették az egyszerűbb, könnyedebben szórakoztatóbb darabok. Éppen ezért meglepő – és örömteli –, hogy azért néha-néha felbukkannak az Oblivionhoz hasonló csodák. Amint kézhez kaptam a játékot, rabul estem, több száz órát voltam képes beleölni, járva az elfelejtett labirintusokat, elmerülve a hangulatban. Jelen tipphalmaz kapcsán egyetlen dolog bánt csupán: hogy nem írhatom tele a magazint a végigjátszással (hely sincs rá, meg igazán szükség sem: a térkép úgyis jelöli, hogy a küldetéseket hol kell megcsinálni – ha ennek ellenére elakadna valaki, ott a Mentőöv rovat), és nem merenghetek hosszú oldalakon arról, mit is jelent a hozzánk hasonló fantasy-rajongónak a program. Így hát, a további karakter-pazarlást elkerülendő, vágjunk is bele!

FAJELMÉLET

A legelső dolgunk, hogy kiválasszuk, karakterünk faját. A legtöbb szerepjátékban minimális előnyöket élveznek az eltérő típusú, játszható élőlények, az Oblivion készítői nagy hangsúlyt fektettek arra, hogy a teremtmény, akivel vagyunk, ne pusztán külsőségekben térjen el a többitől.

Az argonianok leginkább hüllőre hasonlítanak, azok minden előnyével és hátrányával együtt. Immúnisak a legtöbb betegségre, a mérgekre, és képesek lélegezni víz alatt. Előnyöket élveznek az alkímia, az atlétika, a kardforgatás, a pusztakezes harc, és a zárnyitás művészetében, valamint kifejezetten erősek az illúzió, és a misztikus varázslatok terén. Bár külsejük eléggé torz, emiatt nem szenvednek hátrányt a világ többi népével szemben.

A bretonok az Elder Scrolls világának legerősebb varázslói. A többieknél öttvennel több varázsponttal kezdenek, fokozottan (plusz 50%) ellenállók a mágiával szemben, és indulásként képesek pajzsvarázslat alkalmazására, naponta egyszer. Remekül értenek az alkímiához, az átalakító, idéző, illúzió, valamint misztikus varázslatokhoz, és a gyógyító mágiához.

A sötét elfek a fantasy sablonoktól eltérően nem számkivetettek az Oblivion világában. Speciális képességüknek hála naponta egyszer idézhetnek egy szellemet, amely besegít nekik a keményebb harcokban (ez csak eleinte hasznos, ugyanis a kísértet nem fejlődik karakterrel együtt). Remek érzékük van az atlétikához, a vágó-, és zúzófegyverekhez, a pusztító és illúzió, valamint a misztikus varázslatokhoz.

A high elfek sötét testvéreikkel ellentétben leginkább a mágiához konyítanak. Plusz 100 varázsponttal kezdenek, immúnisak a gyengébb mérgekre, viszont érzékenyek a tűz-, jég-, és elektromos alapú támadásokkal szemben. Remekül értenek az alkímiához, az idéző, pusztító, átalakító, illúzióalapú és misztikus varázslatokhoz.

Az imperial faj a legszociálisabb mind közül: képességeinek hála remekül ki tudja magyarázni magát a legnehezebb szituációkból is, sőt ő az egyetlen, aki indulásként képes elbűvölni az ellenfelet, hogy az az oldalán szálljon harcba. Kitűnően ért a vágó és zúzófegyverekhez, de pompásan használja az öklét is, jól mozog nehéz páncélzatban, remekül beszél, és még annál is jobban kereskedik.

A khajiit az argonian mellett a legegzotikusabb faj: leginkább egy humanoid tigrisre hasonlít. Üvöltésével képes demoralizálni ellenfeleit, valamint kitűnően lát a sötétben. Az akrobatika, az atlétika, a vágófegyverek, a könnyű páncélok, a lopakodás, és a zárnyitás mestere.

Oblivion tippek és trükkök

A nordok a játék legmasszívabb harcosai. Érintésükkel képesek fagysebzést okozni ellenfeleiknek – amelyre ők egyébként 50%-ban ellenállók – valamint ők is birtokolják a pajzsidézés képességet. Remekül értenek a páncélok javításához, a vágó és zúzófegyverekhez, a blokkoláshoz, kényelmesen érzik magukat nehéz páncélzatokban, és a gyógyító mágia segítségével játszi könnyedséggel forrasztják be harcban szerzett sebeiket.

Az orkokat nem hiszem, hogy bárkinek be kell mutatni. Ezek az állatias harcosok képesek őrjöngésre (minden közelharci képességük ijesztően nagy bónuszt kap 30 másodpercre – naponta egyszer alkalmazható) és kis mértékben ellenállók a mágiával szemben. Akár csak a nordok, ők is remekül értenek a vágó és zúzófegyverekhez, a nehéz páncélokhoz (valamint azok javításához) ám a gyógyító mágia helyett ők a pusztakezes harcot komálják.

A redguardok ismerősek lehetnek rutinos játékosoknak – ha másért nem, az ezen a címen futó régi akció-kaland játékból. Ők is a közelharc nagymesterei – Adrenalin Rush képességük az orkokhoz hasonlóan segíti őket a verekedésekben, plusz nem hatja meg őket se méreg, se betegség. Atlétika, vágó és zúzófegyverek, könnyű és nehéz páncélok fekszenek még nekik, ráadásul kitűnően kereskednek.

Az erdei elfek az Oblivion csendes gyilkosai. Naponta egyszer képesek átvenni egy szörny felett az irányítást, és immúnisak a betegségekre. Akrobatikában, íjászatban, alkímiában, könnyű páncélok viselésében és lopakodásban kevesen vehetik fel velük a versenyt.

CSILLAGOK, CSILLAGOK...

Az Elder Scrolls széria hagyományosan lehetővé teszi, hogy a játékos meghatározza, karaktere milyen csillagjegyben született. Akár hiszünk a valós életben a horoszkópban, akár nem, fogadjuk el, hogy az Oblivionban a csillagjegyünk jelentős előnyökhöz és hátrányokhoz juttat minket.

Mage: Nehéz belelátni ősmágust a négy csillagból álló „képbe", de ezen lépjünk tovább – elvégre sokan képesek a való világban is medvéket látni az éjszakai égbolton. Egyetlen előnnyel jár, ha ilyen csillagzat alatt születtünk: 50 plusz varázspont üti a markunkat (vagy bárminket, amikben az ilyesmit tárolni szoktuk).

Apprentice: A tanítvány az ősmágusnál is erősebb, 100 plusz varázspont jár neki kezdésnél – egyetlen, aprócska problémája az, hogy cserébe kétszer annyit sebeződik minden mágiától, mint mások. A hatalomnak ára van...

Warrior: A harcos csillagképe sincs túlspilázva: plusz tíz erő és tíz tűrőképesség a hozománya.

Tolvaj: A biztonságtechnikai és vagyonáthelyezési szakemberek csillagjegye minden, a szakmában fontos képességre – úgymint mozgékonyság, gyorsaság és szerencse – ad plusz tízet, aminek bizony nagy hasznát is vesszük.

Shadow: Az orgyilkosok csillagképe, segedelmével naponta egyszer, egy percre láthatatlanná válhatunk, ami igazán előnyös, ha például egy nem túl jól sikerült munka után el kell illanunk a testőrgárda elől...

Lover: A szerető ebben a játékban is kellemes szövetséges, már ha csillagjegyként választjuk. Segedelmével bárkit megbéníthatunk (naponta egyszer), cserébe némi kitartáspont-veszteségért. Bízzatok bennem: megéri!

Ritual: A ritualista (van erre magyar szó?) nevéhez nem túl méltó, hiszen nem tud feláldozni senkit, de visszatölthet magának 200 életpontot, és az oldalára állíthat egy élőhalottat pont annyi időre, hogy egy kellemetlen percet szerezzen a körülötte császkáló ellenfeleknek.

Tower: A torony segítségével naponta egyszer feltörhetünk egy bonyolult zárat, valamint – ha ezt a tevékenységünket nem nézték jó szemmel – elnyelhetünk némi bennünket érő sebzést, hogy gyorsan el tudjunk pucolni az adott helyszínről.

Serpent: A hüllő a legösszetettebb csillagjegy: segítségével megcsapolhatjuk az ellenfél életerejét, vagy ízlés szerint a kitartását, megszüntethetünk egy gyengébb varázslatot, és ha ez még nem volna elég, gyógyíthatjuk a mérgezést is – mindegyiket naponta egyszer.

Atronach: Talán a legérdekesebb az összes csillagjegy közül: 150 plusz varázserővel kezdünk, elnyeljük és varázsponttá alakítjuk a ránk olvasott varázslatok felét – viszont egyáltalán nem regenerálódik a manánk. Vizuális típusok már látják is maguk előtt, ahogy az őrült varázsló mellel veszi le a tűzlabdákat, hogy legyen miből varázsolni...

Lady: A hölgyemény az akaraterőnket, és a tűrőképességünket erősíti (tízzel) – hatásos, de vannak nála sokkal jobbak is.

Steed: A paripa a nevéhez méltó módon plusz 20 pontot ad sebességre. Jó, jó, de miután ez a képesség csak az akrobatikát, az atlétikát, és a könnyű páncél viselését befolyásolja, tolvajnak pedig akad ennél jobb csillagjegy is, nem sok haszna van.

Lord: A hölgy szeretője (és ezzel ügyesen egy sorba sűrítettem a már felsorolt jegyekből hármat); aki ilyen csillagjegy alatt születik, képes magát masszívan gyógyítani, cserébe a tűz jobban sebzi, mint a többieket. Hasznos – már ha nem olyan karaktert kívánunk indítani, amelyik egyébként is tudja magát gyógyítani.

KÉPZETTSÉGEK

Az Oblivionban 21 képzettség található, melyek közül a játék elején hetet kell kiválasztanunk – ezek magasabb szintről indulnak, és ezek növelésével fogunk szintet lépni, mégpedig úgy, hogy bármilyen kombinációban szerzünk plusz tíz szintet a hét képzettségből. Minden szintlépéskor három alaptulajdonságunkat növelhetjük meg 1-5 ponttal. A pontos mennyiség attól függ, hogy az adott alaptulajdonsághoz tartozó képzettségek (itt már nem csak a fontosak, de a másodlagosak is számítanak) összesen mennyit fejlődtek. Ha maximálisan ki akarjuk használni ezt a rendszert, bizony terveznünk kell: mindig ki kell választani, hogy a következő szintlépésnél mely három alaptulajdonságra

akarunk ráhajtani, és úgy intézni, hogy az ezekhez tartozó képzettségekből 10 szintet növelünk, így mindhárom alaptulajdonságot öttel tudjuk emelni. Következzenek az egyes képezettségek leírásai! A rangok a következő szinteknek felelnek meg: kezdő - 0-24; tanuló - 25-49; haladó - 50-74; tapasztalt - 75-99; mester - 100; itt nem számítanak a varázstárgyak által kapott bónuszok! A varázslóiskoláknál a szint egyszerűen azt jelenti, hogy milyen szintű mágiákat tudunk használni.

ACROBATICS
Vonatkozó alaptulajdonság: Gyorsaság
A legjobb oktató: Torbern, Aerin's Campben (Cheydinaltól északra)

Kezdő: Ugrás közben semmi mást nem tudunk tenni.
Tanuló: Ugrás – és esés – közben támadni és varázsolni is tudunk.
Haladó: A blokkolás és az ugrás gombjának lenyomásával oldalra gurulhatunk.
Tapasztalt: Az ugrálás feleannyi fáradtságot „fogyaszt".
Mester: A víz felszínén is ugrándozhatunk.

Túl sok értelme nincs – bár a vízen ugrándozás fantasztikus érzés – erre rágyúrni, ráadásul a fejlesztése is nehézkes: szokjunk hozzá, hogy mindenhová ugrándozva közlekedünk, ha fel akarjuk turbózni...

ALCHEMY
Vonatkozó alaptulajdonság: Intelligencia
A legjobb oktató: Sindarion, a West Weald fogadóban (Skingrad)

Kezdő: Az alkimista alapanyagok négy hatása közül az elsőt tudja kihasználni.
Tanuló: Az alkimista alapanyagok négy hatása közül az első kettőt tudja kihasználni.
Haladó: Az alkimista alapanyagok négy hatása közül az első hármat tudja kihasználni.
Tapasztalt: Az alkimista alapanyagok négy hatása közül mindet ki tudja használni.
Mester: Egyetlen alapanyagból is tud italt főzni.

Az alkímia ezer dologra jó, a leghasznosabb persze az életerőt és manát visszatöltő italok keverése. Jó még a mérgek kikísérletezése, de adott esetben a láthatatlanságot vagy éppen varázslatvisszapattintást adó ital is életet menthet. A fejlesztés egyszerű: az első labirintusban találunk mozsarat, és azzal már a másik három kiegészítő berendezés megtalálása előtt is kotyvaszthatunk cuccokat, a millióféle háziasított és vadnövényből.

ALTERATION
Vonatkozó alaptulajdonság: Akaraterő
A legjobb oktató: Tooth-in-the-Sea, Niben Baynél (Bravilról északra)

A védekező és a teherbírásunkat növelő varázslatok gyakori használatával hamar maximumra tekerhetjük, ekkor mindenképpen vegyük meg az Open Very Hard Locks varázslatot, amellyel gyakorlatilag feleslegessé tehetjük a zárnyitás képzettséget.

ARMORER
Vonatkozó alaptulajdonság: Kitartás
A legjobb oktató: Gin-Wulm, a Best Defense boltban (Imperial City Market District)

Kezdő: Megjavíthatjuk a nem mágikus tárgyakat.
Tanuló: A javító kalapácsok kétszer annyi ideig tartanak ki.
Haladó: Mágikus tárgyakat is javíthatunk.
Tapasztalt: 125%-ig javíthatjuk fel a tárgyakat, ami plusz sebzést/védelmet is ad.
Mester: Soha nem törik el a javító kalapács.

Bár a kovácsoknál is lehet javítani, és előbb-utóbb ennek költsége elhanyagolható lesz, de a hosszú túrákra vagy több fegyvert kell vinnünk, vagy van magas armorer képzettségünk – én az utóbbira szavazok, ott is a minimum az 50-es szint. A csalva fejlesztés módszere itt az, ha a szétvert ellenfelektől elvesszük az általunk összekaszabolt páncélokat, és azokat is kikalapáljuk.

ATHLETICS
Vonatkozó alaptulajdonság: Gyorsaság
A legjobb oktató: Rusia Bradus, Silgor Bradus házában (Anvil)

Kezdő: A fáradtság alig regenerálódik futás közben.
Tanuló: Futás közben a fáradtság 25%-os ütemben regenerálódik (a pihenéshez képest).
Haladó: Futás közben a fáradtság 50%-os ütemben regenerálódik.
Tapasztalt: Futás közben a fáradtság 75%-os ütemben regenerálódik.
Mester: Futás közben a fáradtság 100%-os ütemben regenerálódik.

Magától fejlődik, és sose fogjuk észlelni a hatását (hacsak nem vagyunk a végtelenségig türelmetlenek, azaz nem bírjuk ki nyugodtan azt a három másodpercet, amíg feltöltődik a fáradtságunk).

BLADE
Vonatkozó alaptulajdonság: Erő
A legjobb oktató: Alix Lencolia, a Faeregyl fogadóban (délre Imperial Citytől)

Kezdő: Használhatjuk a kardokat, tőröket, pallosokat.
Tanuló: Sebzésbónuszt kapunk, ha egyhelyben állva támadunk.
Haladó: Az oldalirányú csapásaink kis eséllyel lefegyverzik ellenfeleinket.
Tapasztalt: Egyenes csapásaink kis eséllyel ledöntik ellenfeleinket a földre.
Mester: Egyenes csapásaink kis eséllyel lebénítják ellenfeleinket.

Alacsony szintű képzettséggel csapunk oda – megkarcoljuk az ellenfél bokáját. Magas szintű képzettséggel csapunk oda – egy véres hulla marad ellenfelünk helyén. Ha könnyen szeretnénk fejleszteni, idézzünk meg közepes erősségű ellenfeleket, és gyakoroljunk rajtuk.

BLOCK
Vonatkozó alaptulajdonság: Kitartás
A legjobb oktató: Andragil, saját házában (Bravil)

Kezdő: Használhatunk pajzsot, a blokkolás fáradtságot szív.
Tanuló: Nem fáradunk a blokkolástól.
Haladó: A pajzs vagy a fegyver nem sérül a blokkolástól.
Tapasztalt: A pajzzsal való blokkolás kis eséllyel hátralöki ellenfelünket.
Mester: A sikeres hátralökős blokkolásnál kis eséllyel lefegyverezhetjük ellenfelünket.

Oblivion tippek és trükkök

Érdemes használni a durvább harcokban, mert néhány elég randa támadást kivédhetünk vele – különösen akkor érdemes erre bazírozni, ha valami csúnya varázsfegyver figyel az ellenfél kezében. A turbózásra itt is valami kis állatot érdemes használni: egy farkas segítségével például rengeteget fejlődhetünk. Egyébként fegyverrel is lehet blokkolni, de ekkor elfelejthetjük a magas szintű blokkolás által kapott előnyöket.

BLUNT
Vonatkozó alaptulajdonság: Erő
A legjobb oktató: Irene Metrick, saját házában (Imperial City Elven Gardens District)

Kezdő: Használhatunk baltákat, harci kalapácsokat.
Tanuló: Sebzésbónuszt kapunk, ha egyhelyben állva támadunk.
Haladó: Az oldalirányú csapásaink kis eséllyel lefegyverzik ellenfeleinket.
Tapasztalt: Egyenes csapásaink kis eséllyel ledöntik ellenfeleinket a földre.
Mester: Egyenes csapásaink kis eséllyel lebénítják ellenfeleinket.
Lásd a vágófegyvereknél írtakat!

CONJURATION
Vonatkozó alaptulajdonság: Intelligencia
A legjobb oktató: Olyn Seran, a Molag Bol szentélyben (nyugatra Imperial Citytől)

Az idézés remek móka! Egyrészt rengeteget segíthet rajtunk, ha valami bivaly lényt segítségül hívunk (30 másodpercre lőjük be az idézés hosszát), másrészt így egy bármikor megidézhető gyakorlóbabát szerezhetünk: a lény lelkét csapdába ejthetjük, gyakorolhatjuk rajta harci képességeinket, és ha már ellenünk fordult, segíthet a páncélos skillek fejlesztésében is.

DESTRUCTION
Vonatkozó alaptulajdonság: Akaraterő
A legjobb oktató: Bralsa Andaren, Wayshrine of Kynareth (Ény-ra Skingradtól)

Bár a pusztító mágiát mindenki ismeri Cyrodiilban, talán ezt a legnehezebb fejleszteni, hiszen ha nem találjuk el vele áldozatunkat, nem fejlődünk. A legbizarrabb megoldás, ha készítünk egy új destruction varázslatot, ami a saját fáradtságunkat sebzi, és így fejlesztjük magunkat.

HAND TO HAND
Vonatkozó alaptulajdonság: Erő
A legjobb oktató: Helvius Cecia, saját házában (Bruma)

Kezdő: Használhatjuk ökleinket a harcban.
Tanuló: Sebzésbónuszt kapunk, ha egyhelyben állva támadunk.
Haladó: Az oldalirányú csapásaink kis eséllyel lefegyverzik ellenfeleinket.
Tapasztalt: Egyenes csapásaink és pusztakezes blokkolásaink kis eséllyel ledöntik ellenfeleinket a földre.
Mester: Egyenes csapásaink kis eséllyel lebénítják ellenfeleinket.

Főként vérbeli szerepjátékosok fogják használni, szerzetes karakter indításakor, mert elég sok hátránya van a fegyveres harccal szemben: nem lehet enchantolni, nem ér el túl messzire, és blokkoláskor még mester szinten is sérülünk...

HEAVY ARMOR
Vonatkozó alaptulajdonság: Kitartás
A legjobb oktató: Pranal, a Roxery fogadóban (a Rumare tó északi partján)

Kezdő: Nehézpáncéljaink 150%-os ütemben romlanak.
Tanuló: Nehézpáncéljaink 100%-os ütemben romlanak.
Haladó: Nehézpáncéljaink 50%-os ütemben romlanak.
Tapasztalt: Nehézpáncéljaink súlyának csak fele számít bele a megterheltségünkbe.
Mester: Nehézpáncéljaink súlya egyáltalán nem számít bele a megterheltségünkbe.

A következő páncélok tartoznak ebbe a csoportba: iron, steel, dwarven, orcish, ebony, daedric. A fejlesztése egyszerű: hagyjuk, hogy minden szörnyeteg belénk mélyessze a karmát és egyéb hegyes alkatrészeit. Azért ne a legdurvább lényekkel próbáljunk meg fejlődni...

ILLUSION
Vonatkozó alaptulajdonság: Személyiség
A legjobb oktató: Martina Floria, Arcane University Chironasium

A láthatatlanságot adó varázslatok (chameleon, invisibility) miatt érdemes erre rágyúrni, végső esetben valamilyen fényteremtő vagy csábító varázslat milliószor ismételt alkalmazásával.

LIGHT ARMOR
Vonatkozó alaptulajdonság: Sebesség
A legjobb oktató: J'Bari, saját házában (Leyawiin)

Kezdő: Könnyűpáncéljaink 150%-os ütemben romlanak.
Tanuló: Könnyűpáncéljaink 100%-os ütemben romlanak.
Haladó: Könnyűpáncéljaink 50%-os ütemben romlanak.
Tapasztalt: Könnyűpáncéljaink súlya egyáltalán nem számít bele a megterheltségünkbe.
Mester: Ha csak könnyűpáncélt viselünk, kapunk 50% bónuszt a védettségünkre.

A következő páncélok tartoznak ebbe a csoportba: fur, leather, chainmail, mithril, elven, glass, dark brotherhood. Ha gyorsan akarjuk fejleszteni, keressünk egy patkányt vagy farkast, töltsünk be egy gyógyító varázslatot, és hagyjuk, hadd harapdáljanak minket. Kis eséllyel ugyan elkapunk valami kórt is, de hát valamit valamiért...

MARKSMAN
Vonatkozó alaptulajdonság: Ügyesség
A legjobb oktató: Alawen, Troll Candle Camp (keletre Anviltól)

Kezdő: Használhatunk íjat, de a kifeszítése fárasztó dolog.
Tanuló: Nem veszítünk fáradtságot, az íj kifeszítésével.
Haladó: A blokkolás gomb lenyomásával zoomolhatunk, ha kifeszítettük az íjat.
Tapasztalt: Nyilaink kis eséllyel földre lökik ellenfeleinket.
Mester: Nyilaink kis eséllyel lebénítják ellenfeleinket.

Minél hosszabb ideig tarjuk kifeszítve az ideget, annál nagyobb lesz a sebzés. Az optimális hatás érdekében kenjük meg mérgekkel a nyílvesszőket. Egy íjra min-

denképpen tegyünk Command Creature vagy Command Humanoid bűvölést, és ezt vessük be, ha több célpontunk van. A nyilakkal könnyen hatástalaníthatjuk (pontosabban messziről beindíthatjuk) a csapdákat, ezért mindig legyen nálunk néhány.

MERCANTILE
Vonatkozó alaptulajdonság: Személyiség
A legjobb oktató: Palonirya, a Divine Elegance boltban (Imperial City Market District)

Kezdő: Az eladni kívánt tárgyak árát csökkenti, ha sérültek.
Tanuló: Az eladni kívánt tárgyak árát nem csökkenti, ha sérültek.
Haladó: Bármit eladhatunk az adott kereskedőnek, nem számít, hogy ő mire specializálódik.
Tapasztalt: 500 arannyal megdobhatjuk egy bolt tőkéjét.
Mester: Minden boltnak 500 arannyal több lesz a tőkéje.

Az üzletelés képzettség alapból nagyon lassan fejlődik kereskedéssel, ebben segít, ha alkudozva adjuk el az árut. Turbózzuk fel az árusnál a tetszésindexünket, lőjünk el rá csábítás varázslatot, és tapasztaljuk ki, mennyivel tudunk jobb árakat kicsikarni tőle. Ezt követően adjunk el neki olcsó, egy-két aranyas cuccokat, vegyünk vissza tőle, és így tovább...

MYSTICISM
Vonatkozó alaptulajdonság: Intelligencia
A legjobb oktató: Ita Rienius, a mágusok céhházában (Bravil)

A Life Detection varázslat folyamatos ellövésével szabadon fejleszthetjük ezt a képességünket. A miszticizmus tulajdonképpen két varázslat miatt fontos: az egyik a Dispel Magic, a másik a lélekkövek feltöltésében nélkülözhetetlen Soul Trap.

RESTORATION
Vonatkozó alaptulajdonság: Akaraterő
A legjobb oktató: Oleta, Chapel of Akatosh (Kvatch)

Egy gyógyító vagy tulajdonságot emelő varázslat folyamatos ellövésével, borzasztó unalmas módon ugyan, de gyakorlatilag minden gond nélkül feltolhatjuk a képzettségünket maximumra. A képzettség fejlődésével a varázslatok ugyan nem válnak erősebbekké, de egyre kevesebb manába kerülnek.

SECURITY
Vonatkozó alaptulajdonság: Ügyesség
A legjobb oktató: J'baana, a sitten (Imperial Prison District)

Kezdő: Akár négy zárnyelv is visszaeshet, ha eltörjük az álkulcsot.
Tanuló: Akár három zárnyelv is visszaeshet, ha eltörjük az álkulcsot.
Haladó: Két zárnyelv eshet vissza, ha eltörjük az álkulcsot.
Tapasztalt: Legfeljebb egy zárnyelv eshet vissza, ha eltörjük az álkulcsot.
Mester: A zárnyelveket nem befolyásolja, ha eltörjük az álkulcsot.

Minden zárnyelvnek megvan a maga ritmusa, ezt kell kitapasztalnunk (mindig azt az ütemet keresve, amikor a leglassabban esik vissza a zárnyelv), így tulajdonképpen hibázás nélkül kinyithatunk minden zárat, ha türelmesek vagyunk. A Shrine of Nocturnal nevű küldetést megcsinálva (Leyawiintól észak-északkeletre, minimum tizedik szintűnek kell lenni hozzá; két tolvajt kell kihallgatni, majd egy trollokkal és medvékkel teli barlangot kitisztítani) kapunk eltörhetetlen álkulcsot.

SNEAK
Vonatkozó alaptulajdonság: Ügyesség
A legjobb oktató: Marana Rian, saját házában (Imperial City Temple District)

Kezdő: Lesből indított támadásaink négyszeresét sebzik a normálisnak (a nyilak kétszeres bónuszt kapnak).
Tanuló: Lesből indított támadásaink hatszorosát sebzik a normálisnak (a nyilak háromszoros bónuszt kapnak).
Haladó: A cipő anyaga nem befolyásolja rejtettségünket.
Tapasztalt: A mozgás nem befolyásolja rejtettségünket.
Mester: Lesből indított támadásainknál nem számít a célpont páncélja.

Rengeteg dolog számít bele (fény, a viselt cipő anyaga, páncélunk fényessége, az „ellenfél" lopakodás képzettsége), hogy felfedeznek-e minket, melyek közül a legfontosabb a képzettségünk szintje. Ettől függ az is, hogy mennyire jól tudunk zsebet metszeni. A fejlesztés legegyszerűbb módja, ha valami egy helyben maradó, sarok mögött álló ember (vagy szörnyeteg) látómezején kívül mocorgunk – az egy helyben lapulástól ugyanis nem fejlődik képzettségünk.

SPEECHCRAFT
Vonatkozó alaptulajdonság: Személyiség
A legjobb oktató: Tandilwe, Temple of the One (Imperial City Temple District)

Kezdő: Részt vehetünk a rábeszélős minijátékban, és vesztegetni is tudunk.
Tanuló: Egy szabad forgatást kapunk a rábeszélős minijátékban.
Haladó: A rábeszélős minijáték alatt lassabban veszítünk befolyást a célpont felett.
Tapasztalt: A rábeszélős minijátékban a legjobban utált opciónál kevesebb befolyást vesztünk.
Mester: A vesztegetés feleannyi pénzbe kerül.

A fejlődésnél nem számít, hogy javítjuk-e a célpontunk hozzánk való viszonyát, vagy rontjuk, így egy számunkra nem fontos szereplővel (mondjuk egy őrrel) gyakorolva a rábeszélős minijátékot, akár össze-vissza kattintgatásokkal is fejlődhetünk. Csak arra vigyázzunk, hogy véletlenül se menjen túl magasra a tetszésindexünk, mert ha elérjük a maximumot, nincs tovább.

SZABADÚSZÁS

Ha bezártuk Oblivion kapuit, meggyilkoltunk minden életünkre törő démont és egyéb teremtést, a játék nem ér véget – sőt, igazából csak akkor kezdődik (érdemes egyébként gyorsan túl lenni a fő történetszálon). Szabadúszó kalandozóként azt teszünk, amit csak akarunk, a fejlesztők nagy hangsúlyt fektettek arra, hogy ne játékosnak, hanem vérbeli kalandozónak

Oblivion tippek és trükkök

érezzük magunkat, egy megdöbbentően valósnak ható világban.

Lehetőségünk van céhekbe belépni– javallott megtenni, mert sok jutalommal jár, ha ilyen közösségnek vagyunk a tagjai, másrészt izgalmas küldetéseket kapunk a céhvezérektől. Feladatunk adott: behízelegni magunkat, teljesíteni a ránk rótt feladatokat, azután – jó intrikus lévén – eljutni az intézmény legtetejére, és élvezni a főnök-lét gyönyöreit.

Menet közben gyakran bukkanunk elfeledett romokra, természet alkotta barlangokra, és erődítményekre, amelyek felfedezése mind a mi feladatunk – természetesen semmi sem kötelező, de erősen javallott. Ha az ember betéved egy ilyen helyre, minden képességére és türelmére szüksége lesz, íme hát pár jó tanács:

- Az Oblivion világában több szörnyeteg és ellenséges lény lakik, mint ahány „civil", ezért minden ilyen terület rengeteg legyőzendő ellenfelet állít elénk, ráadásul – hogy ne legyen könnyű dolgunk – ezek a kreatúrák velünk fejlődnek, tehát soha nem számíthatunk gyalog-galoppra egyegy romban. A „bemegyek, ölök, kijövök" módszer már az elején is befuccsolhat, szóval nem árt felkészülten betévedni az ilyen helyekre.

- A legtöbb rom fifikás csapdákkal van megtöltve. Az óvatlan kalandozó már indulásként negyedelheti az életerőpontjait, ha ellenfelet látva azonnal kardot ránt, és „Pusztulj lator!" felkiáltással belegyalogol valami mókás szerkezetbe. Zömmel az „eltéped lábbal a madzagot, és hopp: rád szakad a plafon" elvvel találkozhatunk, ezért figyeljünk, hova lépünk.

- Ne legyünk mohók! Fizikai képtelenség az összes, menet közben felfedezett barlangot bejárni, ezért előbb-utóbb szelektálnunk kell. Lehet csábító egy ősi rom, de ha már alvás nélkül végiggyalogoltunk hat barlangon, és tizenhét erődön, nincs értelme betérnünk még egybe. Időnként ugorjunk be egy városba, adjuk el a cuccokat, pihenjünk le, oldjunk meg pár küldetést – ezzel elkerülhetjük, hogy a labirintusokban való állandó mászkálás miatt megunjuk a játékot.

HEGESSZÜNK!

Hogy az Oblivion ne legyen olyan egyszerű, és hamar megunható, a fejlesztők rengeteg, pepecselős lehetőséget is belevarrtak, csak a mi kedvünkért. Amint belépünk a mágusok céhébe (érdekes, de fontos momentum: előfordulhat, sőt elő is fog fordulni, hogy harcosként a varázslótanoncok öcsisapkáját viseljük), megnyílik a főváros ezidáig zárt részlege, és lehetőségünk lesz új varázslatokat, valamint – és ez a fontosabb! – varázserővel megáldott tárgyakat létrehozni. Ezek talán a játék legbonyolultabb részei, de semmi vész: segítünk!

Ha úgy döntünk, hogy új, soha nem látott varázslatot kívánunk létrehozni, el kell slattyognunk a fővárosba, és találnunk kell egy „varázslatkészítő oltárt". Amint ezt elértük, rádöbbenhetünk, hogy három igazán fontos dolgot kell szem előtt tartanunk, ha új mágiát készülünk alkotni: hatásfok, hatóidő, és hatóterület. A hatásfok azt adja meg, mennyire erős varázslatot alkotunk: ez minél nagyobb, annál több lesz a varázslat kötelező minimális szintje, és a manaigénye. (Utóbbi két megjegyzés minden értékre igaz: minél jobban megpróbáljuk tápolni a varázslatot, annál jobban nőnek a járulékos költségei, így látható, hogy kompromisszumokat kell kötnünk, megalkothatjuk a Halálcsillag bolygórobbantó lézersugarát, csak éppen nincs az a mágus a világban, aki képes lenne azt elvarázsolni). A hatóidő azt mondja el, hogy a létrehozott effekt menynyi ideig marad aktív, míg a hatóterület már-már magától értetődő: meghatározza, mekkora körben kell számolnunk az ártással, amit az ellenfélre olvastunk.

A varázstárgyak létrehozása – szép magyar szóval enchantolás – szintén a máguscéhhez van kötve, pedig erre még a legútszélibb koszos orknak is szüksége lehet. Ahhoz, hogy képesek legyünk egy tárgyba ágyazni a mágikus matériákat, szükségünk lesz lélekkövekre. Ezeket aranyárban mérik (legalábbis a játék elején), ezért már induláskor nem árt őket a hátizsákunk egy biztos pontján elhelyezni. Ötféle létezik: apró (150 töltet), méreten aluli (300 töltet), átlagos (800 töltet), méretes (1200 töltet), és hatalmas (1600 töltet). A lélekkő mérete befolyásolja, hogy mágikus energiával felruházott tárgyunkat hányszor tudjuk használni, mielőtt csütörtököt mond, logikus módon tehát az ősi „a méret a lényeg" elv mentén kell mozogni. Kétféle tárgyat tölthetünk fel mágikus energiákkal: fegyvereket, illetve minden mást, amit magunkra cibálunk. Míg a fegyverek feltöltése a már említett „csapásonként csökkenő" módszerrel működik, addig a – teszem azt – sisakba ültetett mágia lehet akár állandó is, ezért előbbi hatásosabb, utóbbi inkább csak kiegészítőként alkalmazandó. Ha úgy döntünk, hogy méretes harci kalapácsunkat próbáljuk meg valami izgalmas effektussal megtölteni, ugyanúgy kell okoskodnunk, mint varázslatkészítésnél – leszámítva, hogy itt a hatásfok, hatóidő, és terület kombinálása nem a manaigényt, hanem az egy töltéssel való suhintások számát határozza meg. Létrehozhatunk például egy olyan tőrt, amely sikítófrászra készteti a környéken húsz kilométeren belül található összes ellenfelet – pusztán azzal kell számolnunk, hogy egyszer suhinthatunk vele, aztán marad a csodálkozás, meg a vagyonokért (vagyonokba kerülő lélekkövekért) való újratöltés.

NE LOPJ, NE ÖLJ – VAGY HA IGEN, TEDD OKOSAN!

Az Elder Scrolls világában a tolvajok feladata nem egyszerű, a játék készítői ugyanis mindent elkövettek azért, hogy ha valaki ezt a munkát vállalja el, szenvedjen is meg a sikerért. Tolvajként már a játék elején rádöbbenhetünk, hogy bármit is nyúlunk le bárhonnan, az kisebb-nagyobb következményekkel jár.. Először is – ami jelentős probléma lehet – az eltulajdonított értéktárgyakkal nem tudunk mit kezdeni, hiszen ha véletlenül sikerült úgy elcsórni őket, hogy senki nem veszi észre, akkor sem tudjuk eladni a szajrét. Ha magunkra cibáljuk a városi őrség vezetőjének páncélját, nagyon dögösen fogunk kinézni – egészen addig a pontig, amíg a környéken bóklászó rendvigyázók hókon nem nyomnak bennünket, hiszen a játékban jelen levő összes őr azonnal észreve-

szi, ha lopott cucc van nálunk, és megpróbál minket jól börtönbe dugni; ezt a rendszert pedig semmiképpen nem tudjuk kijátszani. Lassan akár le is írhatnánk az egész lopkodást – azonban nem szabad elfelejteni egy igen jelentős tényezőt, a tolvajok céhét. Amint ennek a nem túl jó hírű szervezetnek a becsületes (?) tagjává válunk, megnyílik előttünk az orgazdák készlete, lehetőségünk lesz végre lopott tárgyainkat csillogó aranypénzekre váltani.

A zsebmetszés is létező foglalkozás ezen a földön – és legalább akkora negatívumok járnak érte (már ha az embert rajtakapják) mint az őrizetlenül hagyott értéktárgyak eltulajdonításáért. Megoldás nincs, ha csak nem az a – szerepjátékosoktól igen távol álló – trükk, hogy az ember minden törvényellenes cselekedete előtt ment, és ha netalántán valaki kiszúrja, már tölti is vissza a mentett állást...

Mindezek a bűnök azonban eltörpülnek amellett, ha „véletlenül" ártatlan embereket mészárolnánk le. Míg lopásért-zsebmetszésért csak az okozott kár értékének megfelelő súlyú büntetést kapunk, a gyilkosság már jóval komolyabb következményekkel jár. A jó orgyilkos azonban nem mészárol le boldog-boldogtalant, és csak akkor teszi el láb alól a célpontját, ha senki nem veheti észre, mit tett... Ha kiszúrják, hogy megszegtük a törvényt, így, vagy úgy, de bűnhődni fogunk. A városi őrség tagjai eleinte csak akkor próbálnak lecsukni, ha megszólítjuk őket, később azonban (a vétkezés súlyától függően) már bárhol ránk rontanak, ha csak meglátnak, ez pedig hosszú távon igen kellemetlen, még akkor is, ha már akkora hősök vagyunk, hogy fél kézzel elbánunk velük.

Ha elkapnak, három lehetőségünk van. Az egyik az, hogy kifizetjük a fejünkön levő vérdíjat, és hagyjuk, hogy lopott tárgyainkat elkobozzák. Esetleg választhatjuk a börtönt – ez jó móka, hiszen esély van a kijutásra, igaz csupán egy lehetőségünk van a zártörésre, és ha az álkulcs eltörik, marad a cella, üldögélés közben pedig nehezen fejlesztett képességeink (a börtönbüntetés hosszától függően) elkezdenek vészesen csökkenni. Az igazi törvényen kívüli banditák szembeszállhatnak a letartóztatásukra érkező hatósági közeggel, hogy „Soha nem kaptok el élve!" felkiáltást hallatva végül legyőzessenek a túlerő által, vagy elmeneküljenek – úgy, hogy közben a fejükön levő vérdíjat megtízszerezik.

VÉR- ÉS EGYÉB SZÍVÁS

A Mentőövbe érkező leveláradat alapján úgy tűnik, a legfontosabb kérdés az, hogy hogyan válhatunk vámpírrá. Több lehetőség is van rá: a nem bekalkulált az, amikor az embert éjszaka meglátogatja egy vérszívó, vagy harc közben összeakad eggyel, és az jól megfertőzi. Ilyenkor a törvénytisztelő versenyzők azonnal kezdjenek el futni a legelső templom felé, ott kapnak egy áldást, és a dolog le is van rendezve. Az igazi szépség az, ha az ember szánt szándékkal akar vámpír lenni; ilyenkor vagy páncél nélkül besétál egy vámpírfészekbe, és hagyja, hogy az éjszaka gyermekei addig üssék, míg bele nem betegszik, vagy keres egy vámpírt, a kegyeiben jár, és ha eljön az idő, megkéri, hogy tegye azzá. (Az Oblivionban sok nem játékos karakter van, akik ezt az ösvényt követik.)

Ha már vámpírrá alakultunk, akkor is van rá esély, hogy kigyógyuljunk, a procedúra már jóval nehezebb, mint a templomos-áldásos gyorssegély. A legközelebbi szent helyen érdeklődhetünk a megoldásról, ahol egy vámpírgrófhoz fognak bennünket irányítani – innen pedig már „csak" annyi a teendő, hogy kövessük az úr irányításait, szerezzük be a méregdrága komponenseket, és reménykedjünk abban, hogy menet közben senki nem követ meg minket azért, mert méretes szemfogaink nőttek.

Most jön a csavar: nem feltétlenül rossz dolog vámpírnak lenni! Kompromisszumokat kell kötnünk ugyan (elvégre vért kell szívnunk nap mint nap), és ha nem figyelünk, könnyen megsülünk egy verőfényes délutánon – viszont rengeteg előnnyel is jár. A vér beszerzése egyébként nem is olyan nehéz, pusztán egy alvó nemjátékos karaktert kell találnunk (lehetőleg nézőközönség nélkül...), és már kezdődhet is a lakoma! Ilyen figurára meglehetősen egyszerű bukkanni – mármint városban, mert ha nem jutunk el valami nagyobb településre, éhen maradhatunk. A legegyszerűbb betörni éjszaka egy házba, körbeszaglászni, és megkeresni a gyanútlanul szendergő tulajdonost. Akadnak koldusok is, akik a szabadban töltik az éjszakát – belőlük azért óvatosan vacsorázzunk, hiszen minden város tömve van őrökkel, akik nem tolerálják, ha vérszomjunkkal az ártatlan polgárokat nevezünk ki önkéntes véradónak. És végül, ha tagok vagyunk egy céhben, bejárásunk van olyan lakrészekbe is, ahol éjjel-nappal rengeteg ember szunyókál, általában kíséret nélkül...

No, de most már térjünk ki az előnyökre is! Vámpírként számos bónuszhoz jutunk – kezdetként immúnisak leszünk a normál fegyverekre, nő az akaraterőnk, a gyorsaságunk és az erőnk, ráadásul vacsora után ez a bónusz megduplázódik. Ezzel nincs még vége a mókának, hiszen speciális, vámpírként használható képességekre is szert teszünk. Elsőként a vadász szeme lesz hasznunkra, amivel látjuk a közelben levő élőket – valamint tekintetünk átlát a sötétségen is – a megfelelő varázslatok töredék manaigényéért. Azután képesek leszünk elcsábítani egy célpontot, aki 100%-ig lojális lesz velünk szemben – értsd: szinte ingyen hozzánk vágja a nála levő cuccokat, ráadásul elmond bármit, amit csak tud. A terror feletti uralom is vidám vámpírképesség: a közelben levő ellenfelek megrémülnek, és elkezdenek menekülni előlünk, ami nem rossz dolog, pláne ha tűzsebzést is tudnak osztani, hiszen vámpírként a tűz a legnagyobb ellenfelünk. Végül, de nem utolsósorban, paktumot köthetünk a sötétséggel, ami által eltűnhetünk a kíváncsi szemek elől bő másfél percre – ezt a képességet, a vadász szemével kombinálva bármikor felhasználhatjuk, ha úgy érezzük, forró lett a talaj a lábunk alatt.

IRÁNY A VADON!

Ennyi fért rövidke (?) Oblivion tippgyűjteményünkbe – ha kimaradt belőle valami, azt szemrebbenés nélkül a helyhiányra fogom, és egyben biztatok mindenkit, hogy ha elakad, kérdezzen bátran remek Mentőöv rovatunktól; ne hagyjátok Tikát unatkozni! ■

Mit szólnál, ha közel féláron kapnád a kedvenc lapod?

Tetszene az ötlet?
Spórolj meg 5 100 Ft-ot!
Csak 996 Ft/lapszám!

6 db PC GURU + egy 3 990 Ft értékű eredeti EA játék

most csak 9 966 Ft

BATTLEFIELD 1942 Classic

FREEDOM FIGHTERS Classic

SIM CITY 4 Classic

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT Classic

NEED FOR SPEED UNDERGROUND Classic

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 Classic

BOND 007: NIGHTFIRE Classic

ARMIES OF EXIGO Classic

LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING Classic

COMMAND CONQUER GENERALS Classic

BLACK & WHITE Classic

TIBERIAN SUN Classic

HARRY POTTER KVIDDICS VILÁGKUPA Classic

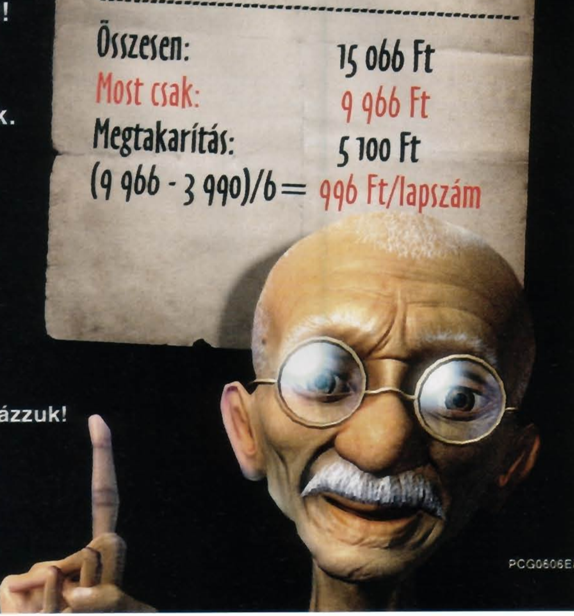
PCGURU: 1 846 x 6 =	11 076 Ft
EA játék:	+ 3 990 Ft
Összesen:	15 066 Ft
Most csak:	9 966 Ft
Megtakarítás:	5 100 Ft
(9 966 - 3 990)/6 =	996 Ft/lapszám

Mit kell tenned:

1) Töltsd ki az újságban található csekket nyomtatott nagybetűkkel!
2) A csekk "közlemény" mezőjébe írd be a fentiek közül választott játék nevét! Amennyiben nem jelölsz meg kiválasztott játékot, akkor a Lord Of The Rings: Return Of The King játékot postázzuk.
3) Fizesd be a csekket!
4) Várd a postást!

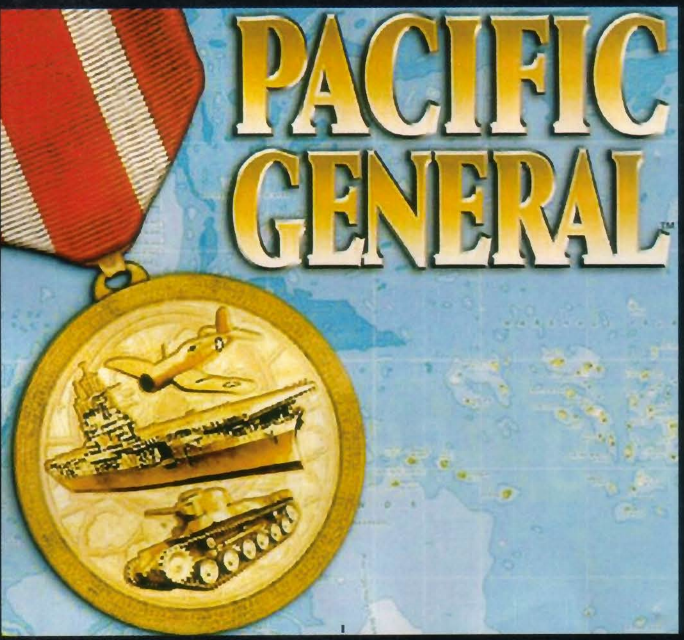
További információ: telefonon a (06-1) 888-3421,22-es számokon, vagy e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen.

A május 30-ig beérkezett befizetések esetében a 6 lapszámra szóló előfizetés a 2006/7-os lapszámmal indul. A játékot egy hónapos átfutási idővel külön postázzuk! A kiválasztott játék utólagos cseréjére nincs lehetőség!



www.pcguru.hu

PCG0606E



Chuck Kroegel
A tábornok

írta · Hancu

A játékipar ugyan aránylag fiatal „művészeti ág", de a hetvenes évek óta azért maga mögött hagyott már vagy négy generációnyi játékfejlesztőt. Nagyon kevesen vannak, akik a kezdetek óta ott vannak a tűz közelében, és mai is igazi sztárnak számítanak. E havi vendégünk, a stratégiai játékok egyik legendás alakja ilyen...

Chuck, avagy teljes nevén Charles J. Kroegel Jr. sokadik generációs német bevándorló család sarjaként látta meg a napvilágot Bostonban, 1957-ben. Már gyerekkorában rabul ejtették az Avalon Hill-féle háborús stratégiai társasjátékok, majd a főiskolán ezeknek akkori, igen primitív számítógépes feldolgozásai. Miután megszerezte a diplomát, először középiskolai tanárként, majd humánerőforrás-menedzserként dolgozott – és közben maga is elkezdett háborús stratégiai játékokat fabrikálni az első fizetéséből vásárolt TSR-80 gépén. A hobbi 1980-ben fordult komolyra, amikor Chuck összehaverkodott egy hozzá hasonló játékőrült álmodozóval, David Landreyvel, akinek már volt némi tapasztalata nemcsak játékok írásában, de abban is, hogy ezzel hogy lehet pénzt keresni. A duó hamarosan felvette a Tactical Design Group nevet (Chuck volt a designer és a grafikus, David a programozó), és nekiálltak játékokat készíteni az akkoriban felfutóban levő, stratégiai játékokkal foglalkozó SSI kiadónak.

AZ ARANYTOJÁST TOJÓ AD&D

Chuck és David első játékai (a polgárháborús témájú Battle of Shiloh, és a második világháborús Tiger in the Snow és Operation Market Garden) olyan sikeresek lettek, hogy '83-ban az SSI felvette őket állandó munkatársnak (bár a TDG, mint márkanév, egészen a '86-os Év Stratégiája-nyertes Gettysburg: the Turning Point-ig megmaradt). Chuck valósággal ontotta a háborús játékokat, miközben egyre magasabbra mászott az egyre sikeresebb SSI ranglétráján ('88-ban végül az elnöki székbe került).

Miközben a háborús játékok az SSI marketingstratégiájával (az Avalon Hill mintájára gyönyörű, hatalmas díszdobozokban dobták piacra a játékaikat) megtámogatva sikert sikerre halmoztak – a korszak egyik csúcsa a csúnyácska, de elképesztő stratégiai mélységeket felvonultató Storm Across Europe volt '89-ben – Chuck elkezdett más irányokba is tapogatózni. '88-ban valószínűleg az évtized legnagyobb játékipari üzletét sikerült nyélbe ütnie azzal, hogy megszerezte az AD&D szerepjáték jogait, amit kihasználva több mint 30 RPG-t jelentetett meg a cég az elkövetkező években. A Gold Box fantázianevű sorozatban eleinte hivatalos kalandmodulok átiratai (Pool of Radiance, Curse of Azure Bonds) jelentek meg, és váltak azonnal klasszikussá, később az új AD&D világok bevezető reklámkampányinak részeként jött látott, és győzött a Krynn-tetralógia, a Dark Sun, az Al-Quadim, a Menzoberranzan, a Spelljammer, és a többi (oké, utóbbi három igazából csak jött és látott...).

Chuck garázs-kiadóból igazi játékgyártó nagyüzemet faragott az SSI-ből, a piac egyik meghatározó szereplőjét. Miközben dübörgött a Gold Box sorozat, és egyre-másra jelentette meg a cég meg a hagyományos stratégiai játékait is (Chuck egyik nagy fogása a később stratéga-félistenné váló Gary Grigsby leigazolása volt), még arra is marad energiája, hogy megújítsa a fáradó RPG-műfajt. A first person nézet, és némi akció csodát tett: megszületett az Eye of Beholder sorozat (amivel Chuck mellékesen újabb legendát indított útjára: a későbbi Westwoodot).

A GENERÁLIS ÚJRA A CSATATÉREN

A kilencvenesé évek közepére az SSI kisebb hullámvölgybe került: a háborús stratégia már

Empire at War - a kiegészítő bemutatkozása az E3-on várható!

nem volt menő, RPG-téren pedig ijesztően megerősödött a konkurencia (a Gold Box sorozat pedig néhány rémesen gyenge epizóddal járatta le a saját nevét). Chuck azonban nem futamodott meg, és mindkét fronton támadásba lendült. Stratégia-téren a Panzer Generalt húzta elő a kalapjából, amivel szembement a műfajban uralkodó trendekkel: a még bonyolultabb, még összetettebb és realisztikusabb szabályrendszer helyett a könnyű kezelhetőséget, a változatosságot (több százféle egység!), és a látványos grafikát tűzte zászlajára, plusz egy merész húzással játszhatóvá tette a nácik oldalát is – sőt a Harmadik Birodalom akár meg is nyerhette a háborút egy amerikai partraszállással. A játék óriási sikert aratott, és újra visszavarázsolta a körökre osztott stratégia műfaját a reflektorfénybe (legalábbis arra a kis időre, míg nem jött a Command and Conquer és Warcraft címekkel fémjelzett RTS-divathullám). Természetesen ebből is sorozat lett a későbbiekben; a '94-es eredetit követték világháborús (Allied és Pacific General), és kicsit szabadabban értelmezett (Star és Fantasy General) folytatások is – aztán a kilencvenes évek végére a 5-Star márkanév alatt futó szériának ugyanaz lett a veszte, mint a Gold Boxnak: kifulladt, elfásult, túl gyorsan hozta a futószalag az új részeket ahhoz, hogy érdekes tudjon maradni az egész.

Az SSI vesszőfutása

A nyolcvanas-kilencvenes évek sztárcsapata az elsők között volt a játékiparban, amit a sorozatos felvásárlások, tulajdonosváltások őröltek fel. Az alapító Joel Billings 1994-ben (az SSI pályafutásának egyik csúcspontja, a Panzer General éve) azért adta el a céget a Software Toolworksnek, mert az egyszerűen már túl naggyá vált ahhoz, hogy a magánvagyonából finanszírozni tudja. A Software Toolworks saját leányvállalatot alapított játékkiadásra Midscape néven, és ebbe olvasztotta bele az SSI-t, majd néhány év múlva az egészet eladta az oktató szoftverekkel foglalkozó The Learning Companynek. 1999-ben a Learning Companyt 3,6 milliárd (!) dollárért felvásárolta a matchboxszal és Barbie babával befutott Mattel játékbirodalom, ahonnan aztán a Gores nevű befektetési társaság vásárolta ki néhány hónap múlva a videojáték-részleget. A sokat megélt SSI végül a Ubisoft berkeiben talált végső menedékre 2001 márciusában – azóta a francia kiadó véglegesen nyugdíjba küldte az SSI márkanevet.

LEFELÉ A LEJTŐN

RPG-oldalon már nem volt ennyire egyértelműen sikeres a megújhodás. Az America Online-nal közösen megalkotott Neverwinter Nights ugyan messze megelőzte a korát (az első grafikus MMORPG volt, fél évtizeddel megelőzve a Meridian 59-et, és még többel az első világsikereket, az Ultima Online-t és az EverQuestet), de a technikai korlátok (csak az AOL előfizetői érhették el a játékot, ami szerverenként csupán 50 játékost bírt el) miatt nem válhatott olyan aranybányává, mint a Gold Box sorozat. Mire a technika lehetővé tette, hogy szerverenként 500 játékost bírjon el a rendszer, a játék már túl volt a zenitén, és az AOL ingyenes szolgáltatásává vált.

Az SSI az ezredforduló közeledtével – főként a tulajdonosi körben történő folyamatos cserebere, és az ebből fakadó bizonytalanság miatt, lásd a keretes írást – egyre inkább szétesett, lassan szinte minden régi motoros elhagyta a céget. Chuck sokáig küzdött az egykori aranycsapatért, de ahogy egyre inkább az éppen aktuális cégvezetéssel történő háborúzás kötötte le az idejét, úgy tudott egyre kevesebbet törődni a játékokkal. Sikerült ugyan megszereznie a Warhammer 40K táblás játék jogait, amitől az AD&D játékokéhoz hasonló fellendülést remélt – de a gyenge-közepes játékfeldolgozások nem hoztak különösebb sikert. Néhány felvillanás ugyan akadt még az évtized vége felé (Close Combat és Imperialism sorozat), de annál nagyobb bukások is (Panzer General 3D, Prince of Persia 3D, vagy a szégyenteljesen rossz Pool of Radiance 2). 2000-ben aztán – amikor jellemző módon az SSI legnagyobb sikere a régi Gold Box játékok díszdobozos nosztalgia-újrakiadása volt – a tábornok úr visszavonulót fújt, és kerek húsz év szolgálat után elhagyta az SSI kötelékét.

KALANDOZÁSOK

Két évtizedes tapasztalata miatt Chuck valósággal dúskált az állásajánlatokban, melyek közül egykori tanítványai, Brett Sperry és Louis Castle hívását fogadta el, akik az akkor már EA-tulajdonban levő Westwoodot vezették. Az időzítés katasztrofálisnak bizonyult: Chuck éppen akkor került a Westwood élére, amikor az a legmélyebb válságát élte át, és sorozatban okozta a súlyos csalódásokat a rajongóknak. Tiberian Sun, Dune 2000, Emperor: Battle for Dune, C&C Renegade... Ezeken a borzalmakon Chuck tapasztalata sem segíthetett. A 2000-2002 közötti korszak egyetlen valamirevaló Westwood játékához, a Red Alert 2-höz pedig éppen nem volt semmi köze Chucknak, hiszen azt a különálló Westwood Pacific stúdió készítette (a Mark Skaggs-Harvard Bonin-féle társaság, akik később a C&C Generalst, és a Battle for Middle-Earth-t készítették, ma pedig a C&C3-on ügyködnek).

A sikertelen EA-s kitérő után Chuck rövid időre a régi szép időkhöz hasonlóan háborús stratégiai játékokban utazó Strategy Firstnél kapott vezető szerepet, de itt sem sikerült megváltania a világot. Bár a cégnek jó nagyot sikerült terjeszkedni (főként Európa felé), és akadt egy-két sikerjátékuk is (Disciples 2, Jagged Alliance 2), a „kis kiadó, kis játékokkal, kis pénzzel" skatulyából nem léptek ki. Chuckot kezdte leírni a szakma, és elfelejteni a közönség... aztán 2003-ban a jedi visszatért! Az öreg tábornok 2003-ban a westwoodos szakadárok alapította Petroglyph stúdió élére igazolt, és alig néhány hónapja diadalmasan tért vissza a játékvilág reflektorfényébe az Empire at War világsikerével. Reméljük, az E3-on az is kiderül, mit tervezget most a generális, és talán eddigi legütőképesebb „hadserege"!

Áraink bruttó árak. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Egér Razer Diamondback	10 500
Egérpad Razer eXact Mat	9 265
Egér Logitech MX1000 Cordless laser	14 600
Headset Sennheiser PC110	3 400
Headset Sennheiser PC150	12 500
Headset Sennheiser PC160SK	19 500
Fejhallgató Sennheiser HD 485	15 400
Logitech Formula Force GP force feedback	14 600
Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel	28 900
Joystick Logitech WingMan Extreme 3D Pro	7 970
Joystick Logitech WingMan Force USB	14 400
Joystick Saitek Cyborg EVO	8 180
Joystick Saitek Cyborg EVO Force	14 600
KVM Switch TrendNet TK-205i 2 portos	5 280
TV tuner AVER Media TV BOX7 Live	19 500
TV tuner AVerTV Hybrid+FM Cardbus	25 000

vándor computer
Vándor Computer Kft.
1117 Budapest, Infopark sétány 1.
Telefon: (+36-1) 205-3590
E-mail: info@vcomp.hu
www.vcomp.hu

[GONDOLATÉBRESZTŐ]

írta · Stöki

Néhány héttel ezelőtt a New York Times készíttetett egy felmérést az amerikai játékosok körében, amiből meglepő tény derült ki: az USA-ban a játékosok 65%-a nő. Az első olvasásra hihetetlennek tűnő adat nagyon is reális lehet, a felmérés ugyanis mindenféle számítógépes szórakoztató szoftvert egy kalap alá vett, így játékosnak számították a legkeményebb WoW-őrültek, és a Windows-pasziánsszal lazító titkárnők is. Utóbbiakról pedig régóta tudjuk, hogy sokan vannak...

A felmérés két, sok egyéb kutatás által is igazolt tényt erősített meg: 1. az alkalmi játékosok között több a nő, 2. az alkalmi játékosok tábora sokkal nagyobb, mint az úgynevezett core gamereké (többnyire utóbbiaknak szólnak a PC Guru által tesztelt és bemutatott játékok). A nagyobb tábor viszont potenciális piacot jelenthet – nem csoda, hogy egyre felkapottabb fogalom a „casual gaming", vagyis az alkalmi játékosokra épülő játékipari szegmens.

ALKALOM SZÜLI A JÁTÉKOT

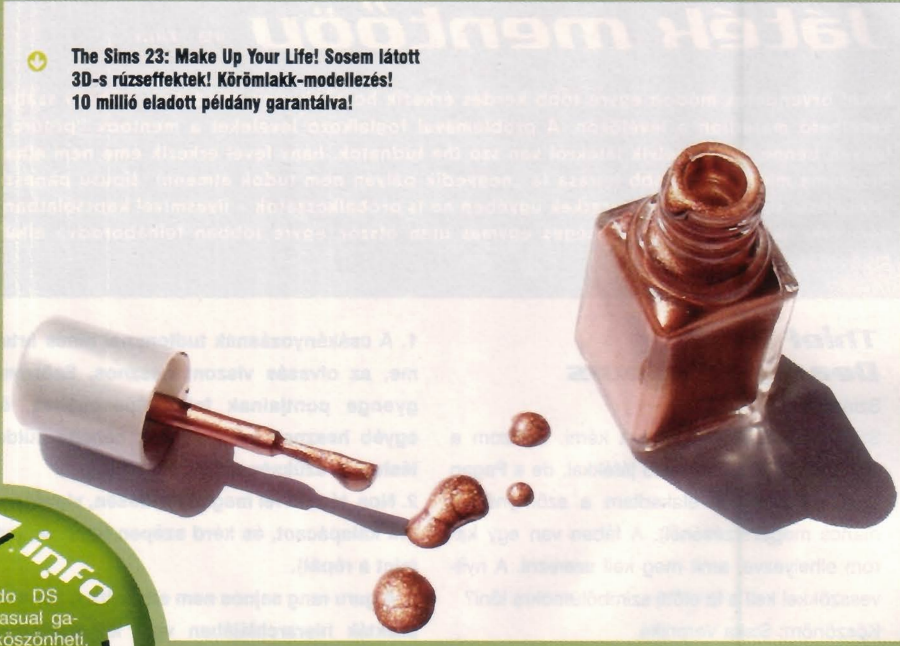
Nehéz jól definiálni a „casual game"-eket, azaz az alkalmi játékokat, körülírni viszont annál könnyebb. Ezek a programok pár perc alatt megtanulható játékmenettel rendelkeznek, irányításuk szintén kerüli a bonyolítást, általában nincs összefüggő sztorijuk (legfeljebb egy központi karakter szerepel bennük), zenéjük egyszerű, grafikájuk szinte kizárólag 2D-s. Legjobb példa alkalmi játékra a Tetris, és általában a logikai műfaj arat ezen a piacon, legyenek akár olyan új ötletek, mint a Zuma és klónjai, akár százéves kártya- vagy táblás játékok (de műveltségi vetélkedőket, szókirakókat is találunk köztük szép számmal). Nyilvánvalóan azok részesítik előnyben ezeket a szoftvereket, akiknek kevés idejük van játszani, és akiknek túl bonyolultnak, nehéznek tűnnek a stratégiák, RPG-k és FPS-ek, de azért szívesen kikapcsolódnának a számítógéppel. A „na, most tíz percet WoW-ozok" vagy „Heroes-ozok egy keveset" frázisoknak nincs sok valóságalapjuk (bár az első gyanúsan sűrűn hangzik el a szerkesztőségben...), de a „tetrisezek negyed órát" már könnyen elképzelhető – és ez az alkalmi játékok lényege: annyit játszani, amennyit az alkalom éppen enged.

KICSIK, DE ERŐSEK

A felmérések szerint a tipikus alkalmi játékos 25 és 34 év közötti és nő. Hogy ebben a vásárlóbázisban – és egyáltalán, a nem hardcore játékosokban – mekkora üzleti lehetőségek rejlenek, azt néhány szokatlan koncepciójú játék (Deer Hunter-klónok, Simsek) már megmutatta, de ezek kiaknázása csak az utóbbi négy-öt évben kezdődött el igazán. Az alkalmi játékok piaca ugyanis kicsit máshogy működik, mint a hagyományos játékoké. Az értékesítési modellek nagyrészt az internetre építenek (előfizetéses rendszerrel, ingyenes próba- és fizetős teljes verzióval stb.), így a kiadók mellett sokszor maguk a fejlesztők is foglalkozhatnak forgalmazással, és a szegmens „kis halai" is kicsit nagyobb biztonságérzettel úszkálhatnak. Ez a fejlesztői költségekből következik. A GTA: San Andreas fejlesztése egy majd százfős csapat évekig tartó munkájába és körülbelül ötmillió dollárba került – ezzel szemben egy átlagos casual game költsége legfeljebb 100 000 dollár, és akár egyetlen ember is összedobja félegy év alatt. Igaz, az ilyen játékot aztán nem lehet 50 dollárért árulni, de mérete sem lesz több pár megabytenál (ami igencsak megkönnyíti a netes árusítást és az esetleges online, installálást nem is igénylő verziót), és szerény gépigénnyel fog rendelkezni. Ennek, továbbá a nagyobb felvevőpiacnak és a webes értékesítésnek köszönhetően az alkalmi játékok területe sokkal „igazságosabb", mint a marketing-úthengerek által uralt hardcore játékoké: a színvonalas casual game-ek szinte kivétel nélkül hasznot termelnek (még úgy is, hogy e játékokat kipróbálok zöme vagy ingyenes próbaverzióval vagy igen könnyen hozzáférhető kalózmásolattal játszik). No, és akkor még nem is beszéltünk az advergamingről, vagyis a játékokban való hirdetési lehetőségekről, ami az alkalmi játékok piacára igencsak jellemző.

HAT SZÁMJEGY NEM ELÉG

Nem lehet tehát szó nélkül elmenni az alkalmi játékok mellett. A számok egyre meggyőzőbbek, ez a piaci szegmens dinamikusabban fejlődött az elmúlt két évben, mint a hagyományos PC-s játékoké. A nemzetközileg elismert piackutató cég, az IDC jelentése szerint 2004-ben 450 millió dolláros forgalmat produkált a casual gaming – 2007-re ennek háromszorosát jósolják. Egy sikeresebb alkalmi játékot – legyen az akár feltupírozott Tetris-klón – ma világszerte 8-10 millióan (!) próbálnak ki, és ez úgy is szép eredmény, ha hozzátesszük, hogy az IDC szerint a teljes verzióért a kipróbálóknak csak 2 (azaz kettő!) százalékuk fizet végül. (Egy ilyen játék ára átlagosan 10-20 dollár között mozog, a netes bajnokságokat is biztosító online verziókat tartalmazó oldalak előfizetése pedig igen változó, 5 és 60 dolláros havidíjat egyaránt találunk.) Nem csoda, hogy a nagyok is rákaptak a casual gamingre és létrehozták a maguk kis alkalmi játékportálját. 2004-es adatok, de így is megdöbbentőek: a Microsoft MSN Games oldalán 3,4 millió, az Electronic Artshoz tartozó Pogo.Comon 8,6 millió, a Yahoo! Games-en pedig 10,1 millió felhasználó regisztrált – havonta! A GameHouse és a RealArcade casual gamingszolgáltatások pontosan egy évvel ezelőtt jelentették be, hogy átlépték a 250 millió játékletöltést, és a heti letöltések száma már 3 millió fölött van – ha csak a két százalékuk fizetett, az éves szinten bőven milliós nagyságrendű eladást jelent. Hogy a vevők nagy százaléka nő, az már részletkérdés – a New York Timesban közölt felmérésben inkább a játékostípusok aránya a lényeg: a 65% csak úgy jöhetett ki, hogy a válaszadók között az alkalmi játékosok sokszor annyian voltak, mint a hardcore játékosok. A jövőt tekintve pedig ez elsősorban a készülő újgenerációs konzolháború szempontjából érdekes: a Nintendo Wii (leánykori nevén: Revolution) szoftverkínálatában – a rivális PS3 és Xbox 360 repertoárjával ellentétben – szép számmal szerepelnek alkalmi játékok. Casual gaming konzolon – érdekes és merész húzás ez a Nintendo részéről, de ha bejön… akkor nagyon be fog jönni.



The Sims 23: Make Up Your Life! Sosem látott 3D-s rúzseffektek! Körömlakk-modellezés! 10 millió eladott példány garantálva!

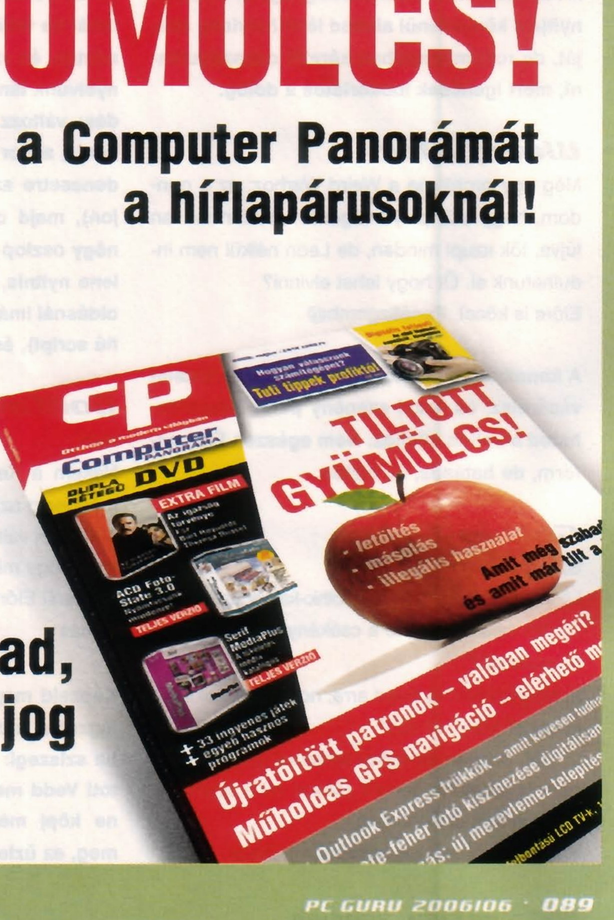
info

A Nintendo DS főként a casual gamereknek köszönheti, hogy életben tud maradni a sokkal nagyobb teljesítményű Sony PSP mellett.

TILTOTT GYÜMÖLCS!

Keresd a Computer Panorámát a hírlapárusoknál!

Amit még szabad, és amit már tilt a jog



Játék mentőöv

írta · Tika

Mivel örvendetes módon egyre több kérdés érkezik hozzánk, úgy gondoltuk, néhány szabályt lefektetünk a Mentőövvel kapcsolatban, hogy kezelhető maradjon a levélözön. A problémával foglalkozó leveleket a mentoov@pcguru.hu címre küldhetitek. A levélben mindenképpen legyen benne, hogy melyik játékról van szó (ha tudnátok, hány levél érkezik eme nem elhanyagolható adat nélkül...), és lehetőség szerint a probléma minél pontosabb leírása (a „negyedik pályán nem tudok átmenni" típusú panaszokkal nem sokat tudunk kezdeni). Warez játékok telepítése, serial numberek, crackek ügyében ne is próbálkozzatok – ilyesmivel kapcsolatban nem tudunk segíteni. Ha egy kérdésre e-mailben nem érkezik válasz, nem szükséges egymás után ötször, egyre jobban felháborodva elküldeni a kérdéseket – az újságban lesz benne a megoldás.

Thief 3: Deadly Shadows

Sziasztok!

Szeretném a segítségeteket kérni. Játszom a Tief: Deadly Shadow című játékkal, de a Pagan Santuary pályánál elakadtam a szörnynél (a mancs megszerzésénél). A fában van egy karom elhelyezve, amit meg kell szerezni. A nyílvesszőkkel kell a fa előtti szimbólumokra lőni?

Köszönöm: Siska Veronika

A középső jelre (szimbólumra) tegyél egy hullát, a jobb oldalira lőj egy moss arrow-t (azaz mohás nyilat), a bal oldalira pedig egy water arrow-t (vizes nyílvesszőt).

Sziasztok!

Az Overlook Proper pályán megtaláltam az asztal alatt a gombot. Nyomásra csak csattog, de nem nyit semmit és a gramofont is meghallgattam, de az sem segített. Hol találom az átjárót, és hogyan nyithatom ki a titkos ajtót?

A kapcsoló nem csak csattog, ugyanis épp ez nyitja a közvetlenül alattad lévő helyiség ajtaját, de rohamtempóban kéretik odaszáguldani, mert igencsak időkorlátos a dolog.

Weird War

Még egy probléma a Weird Warhoz: az a gondom, hogy a 2. pálya végénél a ballon fel van fújva, tök szupi minden, de Leon nélkül nem indulhatunk el. Őt hogy lehet elvinni?

Előre is köcc! Pené$zgomb@

A kannibál falu boltosától kettő darab kötelet vásárolsz, és azzal szegény párát odakötözheted a ballon aljához. Nem egészen EU-konform, de hatásos, az biztos.

Gothic

Sziasztok!

Lenne néhány kérdésem a Gothic-kal kapcsolatban.

1: Van valami értelme a csákányolásnak? És az olvasásnak?

2: Hogy bírjam rá Scart arra, hogy adja nekem a cuccait? Meg kell ölni?

3: Hol, hogyan és mikor lehetünk guruk? Vagy nem is lehetünk guruk? (Akkor mi a legmagasabb rang a szektában?)

Válaszotokat előre is köszönöm! Saca

1. A csákányozásnak tudtommal nincs értelme, az olvasás viszont hasznos. Szörnyek gyenge pontjainak feltérképezéséhez, és egyéb hasznos infók mellett néhány küldetéshez is szükségeltetik.

2. Nos, tápold fel magad rendesen, vigyél egy ork kalapácsot, és kérd szépen (gyk. vágjad, mint a répát).

3. A guru rang sajnos nem elérhető. A táborok, szekták hierarchiájában való kiigazodáshoz keresd fel DVD-mellékletünk végigjátszás rovatát.

Helló!

Elakadtam a Gothic 1-ben, ott, amikor megidézik a Sleepert. Y'berion elájul, Cor Angar elküld egy ork temetőbe, bemegyek és megtalálom Baal Lukort. Mondom neki, hogy segítek. Azt mondja, hogy követni fog, de nem jön, pedig már az ork teleportot is összerakattam vele.

Ádám

Ez egy bug. Egyesek szerint a magyarosítás kavar be szegény Baal Lukor lelki világába, tehát ha tettél fel ilyet, szedd le, lépj át a feladaton, és vissza is lehet pakolni édes anyanyelvünk támogató eszközét. A másik megoldás: változz át rovarrá (ha nincs nálad tekercs, akkor kenj le egy sallert Baalnak, mindenesetre az a cél, hogy Lukor megtámadjon), majd csald be a harmadik terembe a négy oszlop közé, ahol elvileg teleportot kellene nyitnia, itt változz vissza (salleres megoldásnál imádkozz, hogy beugorjon nála a jófiú script), és reménykedj.

Godfather

Hali!

Nekem a Keresztapa játékkal lenne gondom, mégpedig az, hogy nem tudok kiszállni a kocsiból! Nem változtattam meg a bill. kiosztást. Sejtem, hogy miért jött elő a hiba, de hátha tudtok segíteni! Előre is köszi!

Tamás

Képzeld magad elé Brando arcát, ahogy jellegzetes, érdesen suttogó hangján, az arcodba sziszegi: Teszek neked egy utolsó ajánlatot! Vedd meg azt a korongot eredetiben, és ne köpj még egyszer a levesembe! Értsd meg, ez üzlet, nem személyes...

Hi

A Godfatherben Don vagyok már, elfoglaltam az összes család területét, és nem mutat vagy ír semmi küldetést. Valamit kiír a feladatok között, hogy foglaljak el ezt meg azt, de nem nagyon értem. Akkor most végigtoltam?

Válaszotokat előre is kösz. Dani

Nem végeztél, a legmagasabb elérhető rang még rád vár, nevezetesen a New York teljhatalmú ura – a Don of NYC cím. A bezsebeléséhez a Hit contract mellékküldetéseket csináld végig (narancsszínnel jelölve). Az összes kereskedő, boltos, szálloda neked fizessen a védelemért, sőt a hátsó üzlethelyiségekbe működő illegális kaszinók vezetőinek is tegyél visszautasíthatatlan ajánlatot. A térképen jelzett safehouse-okat mind vásárold meg. Az összes kivégzési módot mutasd be. Ez gyakorlatilag 100%-os végigjátszást jelent, azaz a térképen minden a Tiéd, gyújtottál, robbantottál, ütöttél el, vertél agyon minden lehetséges kombinációban valakit, és különböző fegyverekkel, különböző pozitúrákban csináltál egy „bumm a fejbét". Na ha ez mind megvan, akkor Te leszel a főmufti.

XIII

Hello!

Elakadtam a XIII-ban. A pálya neve: Bristol Suites Hotel. Odáig jutottam, hogy megszereztem a 41-es szoba kulcsát, bementem, odamentem a nyitott ablakhoz, azt az izét ráirányítottam a szemközti házban lévő emberre. Ő elkezd járkálni, valaki bemegy hozzá, kimegy és... ennyi. Mission failed! Pedig senki sem vett észre, vagy aki észrevett azt kinyírtam, és a holttestét elrejtettem. Légyszi segítsetek, mert már kezdek becsavarodni! Noname

Rá kell zoomolni a lehallgatóval a célpont (Winslow) fejére, és folyamatosan követni a mozgását, amíg sétál. Figyeld alul a számlálót.

Pro Evolution Soccer 5

Hellótok!

Kéne egy kis segítség a Pro Evo Soccer 5-tel kapcsolatban:

1.: Hogy lehet műesést csinálni?

2.: Honnan tudom letölteni a magyarosítást?

Előre is köszi: Marci

1. Sehogyan.

2. A 4. részhez van csak magyarosítás. További információk, illetve a 4. rész magyar pakkja, és egyéb cuccok a www.peshungary.hu/ oldalon megtalálhatók.

SWAT 4

Sziasztok!

A Swat 4-be, a 7.pályán, nem tudom, hol van Detective Walsh (lehet, hogy rosszul írtam a nevét).

Rajongótok: Laci

A nyomozó sérülten fekszik a pálya végén, ott, ahol a mosógépekkel teli terem van. Innen két ajtó nyílik, az egyik egy fürdőszobába vezet, a másik pedig abba a terembe, ahol a detektív fekszik. Mivel többen őrzik, célszerű erre a csatára egy gázgránátot tartalékolni.

Painkiller

Hello PC Guru!

A Painkillerrel vannak problémáim.

1. A legfőbb bosst hogyan lehet hidegre tenni? Csak démonként látom, és hiába lövöm, semmi.

2.A legfrissebb patch-et honnan töltsem le, mert anélkül nem tudok multiznil!?

Olvasótok:

novizi

1. Amikor demon morphban vagy, és Lucifer elkezd köveket felszaggatni, a tűzgombbal ezeket a köveket vadul nekihajigálhatod a testének, ezt követően pedig lődd a kardját. Egyébként a boss csaták (és persze minden más egyéb) a www.painkillerhell.com oldalon fent vannak, részint képekben megörökítve, sőt letölthető videót is találsz a pontos módszerről.

2. www.dreamcatchergames.com/dci/support/pc/patches/pk.php

Advent Rising

Csá!

Azt szeretném megkérdezni, hogy az Advent Risingban, miután kiszabadítottunk pár jó alient, utána egy bazi nagy szörnyeteg valahonnan kiszabadul – ezt a szörnyet, hogy kell megölni?

Patás Cupák

A lassítás, és a levitáció (tárgyak lebegtetése) képességekre lesz szükséged. Amikor hozzád vágná a követ, lassítsd az időt, majd az egérrel fogd be a sziklát és vágd hozzá a lebegtetéssel! Ezt még kétszer játszd el, és megpusztula.

Ultimate Spider-Man

Csocsi!

A segítségeteket kérném az Ultimate Spider-Man játékkal kapcsolatban. Ott tartok, hogy Venommal vagyok, és meg kell védeni Pókembert Electrótól, és közben Electrót valahogy ki is kéne nyírni, de nekem nem sikerül...

Előre is köszi:

Dannyman

Electro a környező épületek falain található neonokból (hirdető-táblák) nyeri az erejét, tehát mindaddig fel tud töltődni, amíg azok épek. Autókat dobálj ezekre, törd szét mindet, utána már könnyű lesz.

Star Wars KOTOR 2

Tisztelt PC Guru!

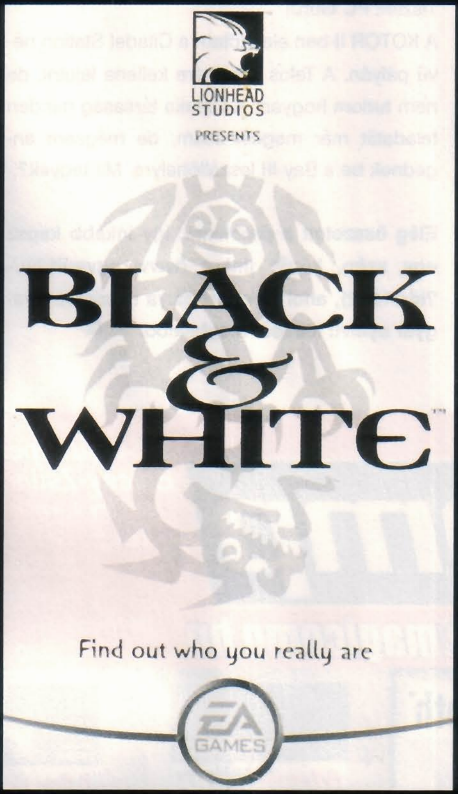
A KOTOR II-ben elakadtam a Citadel Station nevű pályán. A Telos felszínére kellene lejutni, de nem tudom hogyan. A Czerka társaság minden feladatát már megcsináltam, de mégsem engednek be a Bay III leszállóhelyre. Mit tegyek?

Elég összetett a probléma, így inkább kapsz egy szép, kövér linket (www.rpgvault.hu/-?id=1222), ahol az adott pálya részletes, magyar nyelvű leírását megtalálod.

Mint előzetesünkből is kitűnik, az új Unreal motor döbbenetes dolgokra lesz képes; olyan grafikára, amivel talán csak a – minő véletlen, szintén a mostani számban kipróbált – Crysis veheti fel a versenyt. Ennek kapcsán nosztalgiarovatunkban összeszedtük, hogy régen mely játékok forradalmi grafikai újításai láttán esett le az állunk.

Ezzel játszottunk...

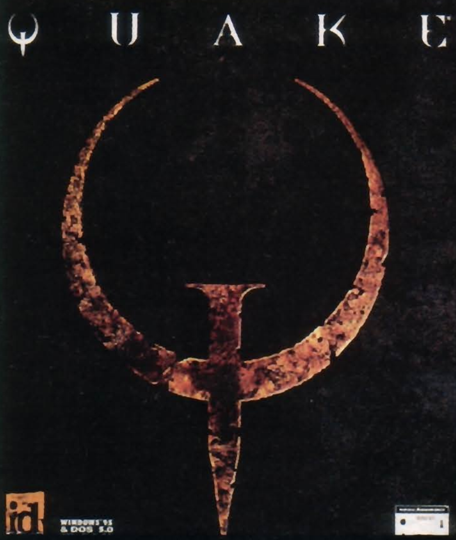
...5 éve: Black & White



A vetítővásznon egy alma látható – alig néhány poligonból áll, szögletes kukac nézeget kifelé belőle. Aztán eltávolodik a kamera, látjuk, hogy az alma egy hordón áll, aztán azt, hogy a hordó egy ház mellett van, a ház egy faluban, a falu egy völgyben, a völgy egy hegységben, a hegység egy szigeten, majd a nézet felzoomol a sziget felett úszó felhők fölé, miközben Peter Molyneux ecseteli a motor képességeit. Felharsan a tapsvihar, a jelenlevő újságírók nem hisznek a szemüknek. A fenti jelenet az E3-ak történetének egyik legemlékezetesebb eseménye, az éppen öt éve megjelent Black & White első bemutatója a 2000-ből. A játék motorja annak idején mindenkit lenyűgözött (még ma is megállja a helyét), csak a furcsa, tamagocsi-elemekben bővelkedő játékmenet osztotta meg a sajtót. Ezzel együtt vitathatatlan, hogy a Black & White játéktörténelmet írt, nemcsak a grafikájával.

...10 éve: Quake

Ha már játéktörténelemnél tartunk: június 22-én lesz tíz éves a Quake! Az id Software nem először és nem utoljára rengette meg a fantáziátlan Doom-klónokba begyógyult FPS-piacot, egyszersmind új irányt szabott a műfaj jövőjének. Az immár teljesen 3D-s, a fizikát is kezelő motor, a cyber-fantasy környezet, a mind single, mind multiplayerben jól kitalált játékmenet és a Nine Inch Nails zenéje hosszú évekig elhúzódó Quake-őrületet eredményezett. Az engine profizmusára jellemző, hogy a játékosok néhány olyan játékelemet kitaláltak, amelyekkel a készítők nem is számoltak, de a motor lehetővé tette – közülük a rocket jump (ugrás közben a játékos maga alá lőtt rakétavetővel, így a visszarúgás által magasabbra juthatott) a bajnokságok egyik sűrűn használt trükkje lett. A játék modbarát szemléletének köszönhetően aztán több száz nem hivatalos kiegészítő, skin és egyéb finomság jelent meg, és jelenik meg még napjainkban, a Quake 4 korában is.

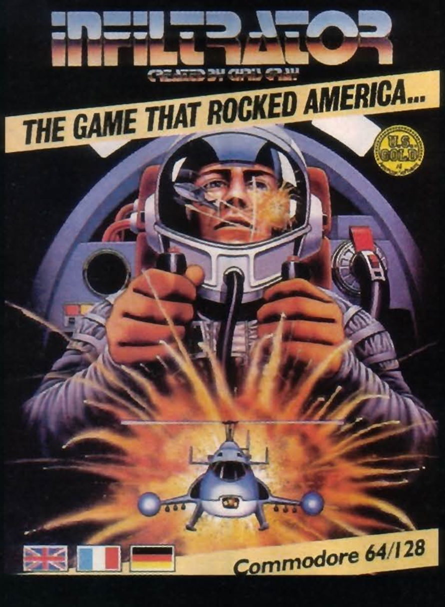


...15 éve: Epic

A korai, vektorgrafikát használó repülőszimulátorok elsősorban nem szépségükkel, hanem gyorsaságukkal tudták lenyűgözni a játékosokat (akik alatt ezúttal főleg Amiga- és PC-tulajdonosokat kell érteni, szegény C64 ugyanis ebben a műfajban nem igazán tudott élvezhető sebességet produkálni). 15 évvel ezelőtt aztán jött egy játék, és megmutatta, hogy a gyors lehet szép is: az X-Wing előfutáraként is felfogható Epic korát megelőző látvánnyal szimulált mindent, amit egy gyors űrhajóból látni lehet. A játék kerettörténetéül szolgáló ember-idegen konfliktust a játékos bolygók felszínén és űrben játszódó küldetésekben rendezhette el, a parázs csaták és az ötletes fegyverek egészen újfajta élményt nyújtottak a korábbi szimulátorokhoz képest (amelyek többségében már a felszállás is kínszenvedés volt).

...20 éve: Infiltrator

A C64 legendás játékainak egyike, egyben az egyetlen valamirevaló helikopterszimulátor ZX Spectrumon. Ugyan éppen az imént említett, már a felszállással gondot okozó iskolát követte, megérte elsajátítani a bonyolult irányítást: a rajzfilmszerűre vett, C64-hez képest villámgyors grafika akciódús játékmenettel társult, és megtanultuk a főszereplő ügynök, „Jimbo Baby" nevét. A második rész aztán egy lopakodós akciójátékbetéttel fejelte meg az első Infiltrator sikerét, ami



grafikájával már nem hozott forradalmat, mégis tovább öregbítette a készítő Chris Gray (az is milyen durva, hogy akkoriban még egyetlen ember készítette ezeket a csodákat...) hírnevét.

FIFAHUNGARY
WWW.FIFAHUNGARY.COM - WWW.FIFAHUNGARY.HU
Hazánk legnagyobb FIFA közössége vár Téged is! Fradi-Újpest a FIFAban? Nézd meg Te is!
PESHUNGARY
WWW.PESHUNGARY.HU
PRO EVOLUTION SOCCER hazai fanatikusainak törzshelye. Vagy csak a Fradival szeretnél játszani?
GTAHUNGARY
WWW.GTAONLINE.HU - WWW.GTAHUNGARY.HU
A GTA sorozat szerelmesei mindent megtalálnak: Hírek, kiegészítők és sok érdekesség
FMHUNGARY
WWW.FMHUNGARY.HU
Ha igazi manager vagy, akkor itt a helyed. Mindenről szó esik, ami a manager játékokról felmerül.
Szurkolói mezek - www.focimez.hu
Parnereink
Szoftverek olcsón - www.jatekklub.hu

GYŰJTÖGETŐS
FANTASY KÁRTYAJÁTÉK
KIVÁLASZTOTTAK
AZ M*K KÁRTYAJÁTÉK
A KIVÁLASZTOTTAK, vagy M*K egy gyűjtögetős, stratégiai kártyajáték, mely az első és legnépszerűbb magyar szerepjáték alapján készült. A játék során a játékosok egy-egy mágust alakítanak. Céljuk, hogy tetteikkel az ellenfél fölé kerekedve hívják fel magukra az Őrt Álló Nagyok figyelmét. Az ősidők mágusainak kegyeibe férkőzni hatalmas tett, és óriási dicsőség.
A paklikat beszerezheted a fantasy és kártyaboltokban, illetve megrendelheted a kiadótól. A KIVÁLASZTOTTAK kártyajáték lapjait neves magyar grafikusok gyönyörű grafikái, fantasy illusztrációi díszítik.
Kérdéseiddel, észrevételeiddel fordulj a kiadóhoz az info@ketmagus.hu címen, s a választ közvetlen a játék fejlesztőitől, tesztelőitől kapod meg.
Részletek
a honlapunkon!
www.ketmagus.hu
Két Mágus

APPLE 17 MacBook Pro

FELPUMPÁLT NOTESZ

írta · Galopp, Kremo, Monoboy

Az új MacBook Pro modellbe az Intel Core Duo kétmagos processzor 2,16 GHz-es változatát építették be, ami a mobil viszonylatban nagy számítási kapacitást alacsony teljesítményfelvétel és hőleadás mellett biztosítja. Új architektúrájának köszönhetően az új MacBook Pro ideális esetben ötször gyorsabb a PowerBook G4 termékcsalád 17"-es modelljénél. Az új notesz 667 MHz-es FSB-vel rendelkezik, melynek sebessége az elődmodell négyszerese.

Minden új MacBook Pro, így a 17"-es modell is beépített iSight videókamerát tartalmaz, mellyel videokonferencia rendezhető. Az Apple Remote távirányítóval és az előre telepített Front Row szoftverrel a felhasználók a nappaliban is élvezhetik és bemutathatják digitális fényképeiket, zenéiket, filmjeiket.

A gép rendelkezik az Apple MagSafe tápegység csatlakozójával, mely erő hatására könnyen kioldódó, mágneses illesztésével megakadályozza a számítógép véletlen lerántását az asztalról. Ha a baleset mégis megtörténne, a Sudden Motion Sensor gyorsulásérzékelők még zuhanás közben biztonságos állapotba hozzák és leállítják a merevlemezt.

Az új modell elődjénél 36%-kal fényesebb TFT képernyőt és ATI Mobility Radeon X1600 PCI Express grafikus vezérlőt kapott, 256 MB dedikált GDDR3 tárral kiegészítve. A tetszőleges irányú pörgetésre is alkalmas ujjkövető megkönnyíti a nagy dokumentumok kezelését. A külvilággal a kapcsolatot FireWire 800 és 400 kapuk, három USB 2.0 kapu, optikai digitális hang be- és kimenet, valamint beépített Bluetooth 2.0+EDR és AirPort Extreme illesztők biztosítják.Minden modell előre telepítve tartalmazza az Apple iLife '06 multimédia programcsomagját, az iPhoto, az, iMovie HD, az iDVD, a GarageBand, az iTunes és iWeb komponensekkel.

Kapsel

Eddig nem sok Svédországban készült hardvereszközről adhattunk számot, de most megtört a jég. A Kapsel ugyanis a szintén svéd illetőségű Propeller design-csapattal vállvetve létrehozta első média PC-jének prototípusát (a gép majd csak szeptember körül lesz kapható).

A sajátos formatervű masina megálmodásakor láthatóan fontos szempont volt a külcsín. A gyártó elmondása szerint ehhez szinte zajtalan működés is társul. A gép háza nem fémből, hanem kerámiából készült. Befoglaló méretei 27x23x10cm (tehát egy Mac mininél jóval nagyobb), s nem csak vízszintesen helyezhetjük el az asztalon, hanem egy fémtalpra függőlegesen is felállíthatjuk, netán a falra is felszerelhetjük.

Operációs rendszer tekintetében már jóval kevésbé – mondhatni semennyire sem – formabontó a svédek leendő üdvöskéje, mivel a média PC célokra készült gépeken megszokott Windows Media Center Edition-t futtatja. Ebből kifolyólag természetszerűleg kiemelt támogatást élvez a zenei, illetve videó anyagok kezelése, valamint a TV műsorok lejátszása és rögzítése. A gép az Intel Core Duo processzorára épül, s a Quick Resume technológiának köszönhetően a hagyományos PC-knél megszokottnál jóval kevesebbet kell várni a bekapcsolás után, hogy használhassuk.
A Kapsel vezeték nélküli billentyűzettel és egérrel kerül majd a felhasználókhoz, áráról egyelőre nincs információ, de gyaníthatóan nem lesz olcsó mulatság…

LG 550
zenefon

Az LG bejelentette új zenemobilját, mely az 550 névre hallgat.
A készülékház elegánsan, kagylómódra összehajtható, egyedüli szépséghibája talán csak a külső antennája. Ami első pillanatra megragadja a szemet, az az iPod-ra emlékeztető médialejátszást vezérlő gombhalmaz az előlapon. Kinyitott állapotában jól látható a „csokoládéfonnal" elkezdett stílusirányzat folytatása.
Szolgáltatásairól a multimédiás funkcióin kívül sokat nem lehet tudni. Támogatja az MP3 és AAC típusú fájlok lejátszását, valamint tartalmaz sztereó FM rádiót is. Belső kijelzője 176x220 pixel felbontású és 260ezer szín megjelenítésére képes, míg a külső 96x96pixeles megjelenítője 65 ezer színárnyalatot kezel. Méreteit tekintve nem számít egy hatalmas darabnak, hiszen mindössze 96×48×20mm a befoglaló mérete, ehhez társul a 119 grammnyi tömege.
Amit még biztosan lehet tudni róla, hogy megtalálható benne az EV-DO, valamint a sztereó-Bluetooth-támogatás, microSD/TransFlash bővítőhellyel rendelkezik, kamerája 1.3 megapixeles, és előlapjának műanyagbetétje cserélhető.

A Linksys új routere a mostaninál jóval nagyobb sávszélességgel kecsegtet

Nokia 2365i

A Las Vegas-i CTIA-n a Nokia is több új modelljét jelentette be. Ezek közül két CDMA-modellre érdemes odafigyelni, melyek 2006 második felében lesznek majd kaphatóak az Egyesült Államokban – most még ismeretlen áron. Az egyik a belépőszintű mobilok közé sorolható, kagylóformájú, külső antennával rendelkező 2365i, mely nem a szolgáltatás-dömpingjéről fog elhíresülni, azonban tudatosan követi a 6101/6103 által kitaposott ösvényt. Belső kijelzője 65ezer színt megjeleníteni képes, 128x160 pixeles példány, míg külső kijelzője 96x65 pixel felbontású. Utóbbi nem a hagyományos színes TFT panellal rendelkezik, hanem a sokak által elegánsabbnak tartott és kedveltebb fekete alapon kék megjelenítőt kapta. Mindenesetre ez jobban is passzol a sötét készülékházhoz. Eme készülék inkább a fiatalokat célozza meg, és ezt jól mutatja, hogy sok előre telepített kép, hang és téma található rajta, hogy jobban testre szabhassuk – hasonlóan a Nokia S60-as mobilokhoz. Mindezek mellett megtalálható benne a sztereo FM-rádió, azonban hagyományosan vett médialejátszót nem építettek be a szoftverébe. Cserébe viszont csengőhangként MP3-as fájlokat is beállíthatunk, valamint rendelkezik Bluetooth-támogatással. A CDMA (800/1900MHz) szabványú mobil 81.4mm x 43mm x 24mm fizikai méretekkel rendelkezik és 75.8g-ot nyom. Gyári adatok szerint 4 óra beszélgetési és 240 óra (10 nap) készenléti idővel fog rendelkezni.

Linksys
Wireless-N

A Linksys két olyan új terméket mutatott be, amelyek a még szabványosítás alatt álló 802.11n specifikációira épülnek. Az egyik a WRT300N Wireless-N Broadband Router, a másik pedig a WPC300N Wireless-N Notebook Adapter. A 802.11n a jelenleg használatosnál négyszer nagyobb hatótávolságot és 12-szer nagyobb átviteli sebességet ígér. Így a vezeték nélküli hálózat elegendő sávszélességet biztosít ahhoz, hogy például egyszerre böngésszük a netet, telefonáljunk és nagy felbontású video streameket mozgassunk.

Ezt többek között úgy érik el, hogy a készülékekbe több rádió adó-vevőt építenek, amelyek egyszerre két csatornán keresztül képesek küldeni és fogadni az adatokat. Mindamellett természetesen megmarad a visszamenőleges kompatibilitás a korábbi hálózati eszközökkel (802.11b és 802.11g). Amennyiben a hálózatban g vagy b szabványt támogató eszköz is jelen van, a legnagyobb elérhető sebességet természetesen ezen eszköz képességei határozzák meg.
A WRT300N router az ipari szintű WPA titkosítás és SPI tűzfal mellett DHCP szolgáltatást és VPN támogatást is tartalmaz.

Logitech mm32

A Logitech bemutatta az mm32 hordozható hangszórókészletet, amely bármilyen MP3 lejátszóval használható, amin szabványos „jack dugó" van (ilyen például az iPod is). A hengeres formájú mm32 a Logitech hordozható MP3 hangszórók egyre népesebb családjának középmezőnyéhez tartozik.

A hangszórókhoz egy méretre állítható bölcső tartozik, ami a legtöbb zenelejátszóhoz képes idomulni. A bölcső használatakor egyidejűleg tudunk zenét hallgatni és lejátszónk akkumulátorait tölteni. A bölcső segítségével továbbá a töltő- és hangkábelek láthatatlanul csatlakozhatnak a zenelejátszó alján lévő aljzatokba. A fehér színű, egy részes rendszer 6 centiméter magas, 6 centiméter széles és 28,5 centiméter hosszú. A hordtáskában a készüléket magunkkal vihetjük bárhová, miközben a fémrácsok megvédik a hangszórókat az utazás esetleges ártalmaitól. Az mm32-ben oldalanként kettő, összesen négy darab neodímium mágneses hangsugárzó található. A Logitech mm32 hordozható hangszórókészlet négy darab ceruzaelemmel legfeljebb 10 órán át működik.

A Logitech mm32 hordozható hangszórók Európában májustól kezdve lesznek kaphatók. A termék javasolt fogyasztói ára itthon 19.900 Ft.

Az MM32 bölcsője szinte minden lejátszót képes fogadni

Sharkoon Home digital

A Sharkoon egy kifejezetten média PC építéséhez ajánlott számítógépházat mutatott be. A cég elmondása szerint a Home Digital HD-3 remek alap az ilyen célra épült konfigurációkhoz, mivel – a szokásos alkatrészek befogadása mellett – többek között szoftverből (iMON) vezérelhető fluoreszcens előlapi kijelzőt tartalmaz, s alaptartozékként egy távirányítót is mellékelnek hozzá.

A 435x148x460 mm méretű kéjlak megjelenésében igyekszik alkalmazkodni a szórakoztató elektronikában megszokott eszközökhöz, ennek érdekében masszív alumínium előlappal szerelik.

A ház belsejében egy ATX formátumú alaplap (legfeljebb 7 bővítőkártyával megspékelve), egy tápegység (ez alapból nem jár a HD-3-hoz), egy 3,5" méretű merevlemez és egy optikai meghajtó kaphat helyet. Az előlapon USB, Firewire csatlakozók, az összes jelenleg használatos formátumot kezelő flashkártyaolvasó, valamint mikrofon és fejhallgató aljzatok sorakoznak.

A csendes üzem érdekében a ház oldalába épített hőcsatornán keresztül egy 80mm-es ventilátor pumpálja ki a meleg levegőt a gép belsejéből. Szükség esetén a hátlapra szerelhető még egy 80mm-es és két 60mm-es légkavaró. A további zajcsökkentés érdekében magát a házat és azon belül a tápegységet is rezgéselnyelő lábak szigetelik el a környezettől.

Sony Ericsson z525a

A kagylómobil kedvelőknek szánja ezt az újdonságát a Sony Ericsson, melyet a W700i-vel párhuzamosan mutattak be. A készülék a már ismert Z520-as verzió utódja. Az új modell négy sávos, így a Föld nagy részén használható. Az említett 520as verzió óta fontos változás, hogy a telefonba került a Push To Talk néven elterjedt szolgáltatás. A közepes fizikai kiterjedéssel rendelkező példány összecsukva 83 x 46 x 24 mm, a súlya pedig 95 gramm.

Az összecsukható készülékektől már megszokott módon ez a telefon is két kijelzővel rendelkezik. Míg a külső LCD típusú, 4096 színű és 101x80 pixeles, addig a belső alig nagyobb, 128x160 pixeles és 65 ezer színt képes megjeleníteni, ezt viszont TFT technológia alkalmazásával teszi.

A kamera semmit nem változott az elől óta, továbbra is 4x-es digitális zoommal bír és maximum 640x480 pixel méretű képek készítésére alkalmas, melyeket a mindössze 12 MB belső memóriában tárolhatunk. A memória nem bővíthető, így igen hasznos lehet a Bluetooth támogatás. Az EDGE és UMTS adatátvitel ebből a készülékből is kimaradt, de GPRS kapcsolattal lehetőség nyílik a WAP 2.0-s XHTML oldalak látogatására is. A belső memória nem csak kamerával készített képek vagy videók, hanem java alkalmazások, MP3 és AAC hangfájlok tárolására is alkalmas. A készülék érdekessége, hogy a bejövő hívásokat érdekes, a készüléken körbefutó fény effektussal is képes jelezni (micsoda feature! – Joc). A kinyitható kivitelű telefon gyárilag csak kék színben lesz kapható. Akkumulátora 5 óra beszélgetést vagy 322 óra készenlétet biztosít.

Seagate Pushbutton

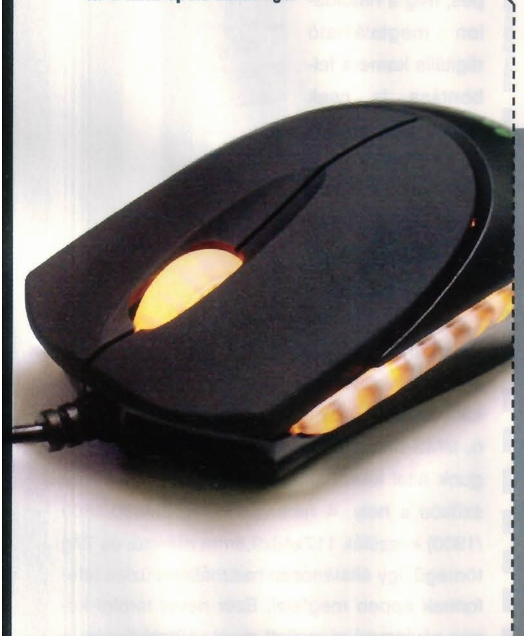
A Seagate bejelentette a világ első 750GB kapacitású külső merevlemezét, ami a fantáziadúsnak különösebben nem nevezhető Pushbutton Back-up Hard Drive titulust kapta a keresztségben. A gyártó szerint a termék ideális lehet biztonsági mentések tárolásához, illetve médiaszerverekhez. A készülék kétségkívül legfontosabb jellemzője a tárkapacitása, mivel ennek köszönhetően egy meghajtón, egy helyen annyi anyagot lehet tárolni, amihez eddig több egységre volt szükség.

A régi bölcsesség szerint túl nagy merevlemez nincsen (mint ahogy túl nagy memória sem), így nem kell attól tartanunk, hogy a most bejelentett Seagate tárolók is félig üresen állnak majd. Elég talán csak a digitális fényképezőgépek által gyártott képekre vagy az MP3-akra, illetve HD minőségű videókra gondolnunk.

A Seagate új egységének belsejében a cég szintén nemrég bejelentett Barracuda 7200.10 sorozatának legnagyobb modellje lapul. Erről a meghajtóról annyit érdemes megjegyezni, hogy a cég PMR (Perpendicular Magnetic Recording) technológiáját alkalmazza az adatsűrűség és az átviteli sebesség növelésének érdekében. A PMR lényege, hogy a lemezekre merőleges az adatokat rögzítő polarizáció iránya (ez régebben párhuzamos volt a lemezek felületével).

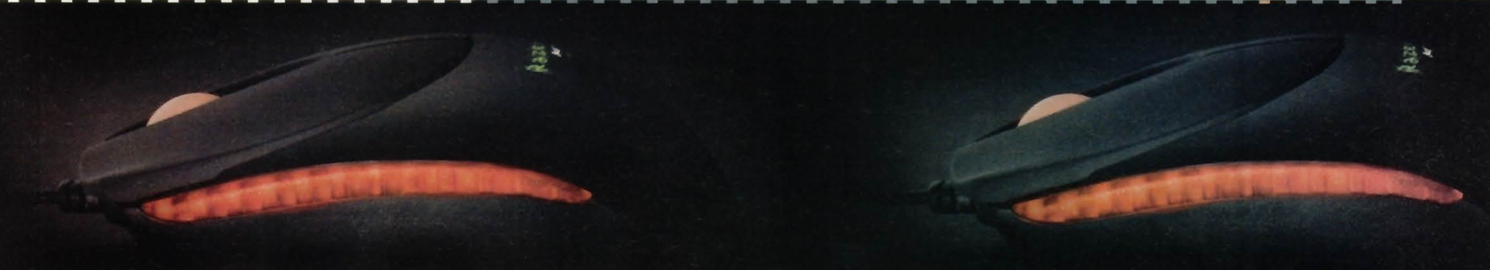
A Seagate külső tárolójában egyetlen 750 GB-os Barracuda lapul

Razer tarantula és krait



Az első RTS-ekhez és MMO RPG-khez optimalizált egér

A Razer szépen csendben bővíti a keményvonalas játékosok számára kifejlesztett arzenálját. Ennek legújabb eredményei a Tarantula billentyűzet, és a Krait egér. A billentyűzet tulajdonképpen egy teljesen szokványos alfanumerikus illetve numerikus résszel rendelkezik, fekete színben készül és a gamerek számára leginkább hasznos billentyűzet modifikációk összegzéseként is felfogható. Ennek fényében a klaviatúrán találhatunk kétoldalt 5-5db szabadon programozható gombot, a hagyományos (de csökkentett számú) multimedia gombokon felül, valamint mikrofon és fejhallgató csatlakoztatási lehetőséget, és két további USB portot. Ezenkívül a billentyűzet 32kb on-board memóriájába 5 különféle profil menthető, amelyek az adott játék betöltésekor automatikusan(!) aktiválódnak. A Krait egérrel a Razer végre felismerte, hogy a felhasználóknak nem csak az FPS-ekhez van szükségük professzionális eszközökre. Ezért a Krait a világon elsőként főleg a valós idejű stratégiai és az online multiplayer játékok igényeihez lett tervezve. Az egér a legendás DiamondBack műszaki alapjaira épül, de formavilágát tekintve inkább a Copperheadre hajaz. Ennek oka, hogy a Copperhead nagyon kitalált alakja, és az infrás technológia tűnt a legideálisabb párosításnak a fent említett kategóriák tökéletes kiszolgálására. Reményeink szerint az egeret hamarosan komolyabb tesztelésnek is alávethetjük.



Sony Ericsson W700 i

A Sony Ericsson úgy látszik, komolyan veszi a zenemobil családját. Legújabb tagja – a W700i – is ezt bizonyítja, mely „hamarosan jön" a gyártó weboldala szerint. Ez valószínű még az első féléven belül várható. Leginkább a sikeres W800i kistestvérének mondható a háromsávos telefon, azonban így sem sokkal marad alul az elődjéhez képest. A belső memória 34 MB, az alapcsomagban adott memóriakártya pedig 512 MB-os, vagyis több órányi jó minőségű MP3 fér el rajta. Akinek ez nem elegendő, az a beépített FM rádiót is hallgathatja, vagy vásárolhat nagyobb méretű Memory Stick PRO Duo kártyát.

A készülék 100 x 46 x 20,5 mm-es és 99 gramm súlyú. Gyönyörű képet ígér a 262 ezer színt megjeleníteni képes kijelző, ami 176x200 pixeles. A kamerája fixfókuszosra változott, de a 2 megapixeles felbontás megmaradt. A készülék egyébként hátulról megtévesztően hasonlatos egy digitális fényképezőre. A mára már elterjedt vezeték nélküli kapcsolatok közül csak a GPRS-t és Bluetooth-t támogatja, az EDGE és UMTS szolgáltatásokról le kell mondaniuk a leendő W700i tulajoknak. A telefon a java kliensnek köszönhetően sokféle alkalmazással egészíthető ki. A Sony Ericsson gyári tartozékai közül a legtöbbel kompatibilis a telefon, ezért hasznos lehet például egy MPS-60-as zenei hangszóró beszerzése, amivel rögtönzött „hifivé" változtatható a telefon. A vásárlók Titanium Gold és Smooth White színű készülékházakból válogathatnak. A gyártó tájékoztatása szerint 9 óra beszélgetés vagy 400 óra készenlét biztosítására képes az akkumulátor.

Nokia 6175i

A másik most bejelentett telefon az ugyancsak kagylóformájú, azonban már beépített antennát kapott 6175i. Ha a másik készüléknél szóltunk róla, akkor most is meg kell jelölnünk „előzményként" a 6125-t. Az új 6175i belső 262ezer színű TFT LCD megjelenítője a 2365i-hez hasonlóan 128x160 pixeles, míg külső kijelzője már a 65 ezer színű 96x65 pixeles lapkát kapta meg. Ebben a készüléken már van 4x-es digitális zoomal kiegészített 1.3 megapixeles kamera, amely mind fotózásra, mind videofelvételek készítésére alkalmas a teljes kijelzős kereső segítségével. A Bluetooth támogatáson kívül a szolgáltatások között megtalálható a fotónyomtatást sokkal egyszerűbbé tevő PictBridge szabvány támogatása is. Azonban mégis talán a legfontosabb újítás ebben a telefonban a beépített GPS-vevő, mivel ezt eddig mobiltelefonokban nem találhattuk meg. Később valószínűleg S40-es Nokiákra is lesz fejlesztve navigációs program, mert sajnos e nélkül még eléggé kihasználatlan ez a nagyszerű lehetőség.

A 94mm x 45.7mm x 21.1mm készülékház tömege 97.7g, tehát igazán nem mondható behemótnak. Mindenesetre gyári adatok szerint 3,5 óra beszélgetési és 10 napos készenléti idővel rendelkezik, ami a szolgáltatásait és kijelzőit nézve jónak mondható.

A PictBridge megkönnyíti a fotónyomtatást

Samsung SGH t509

A Samsung és a T-Mobile az USA-ban bejelentette az SGH-T509 típusjelzésű készüléket, mely pillanatnyilag joggal pályázik „a kontinens legvékonyabb mobiltelefonja" címre. Korábban már hírt adtunk a Motorola L7-ről is, ami akkor verhetetlen karcsúságúnak tűnt, de az új Samsung modell 9,8mm-es vékonysága rajta is bőven „túltesz".

Sajnos a telefon más tulajdonságaival a középmezőnybe olvad csak bele, hiszen a TFT alapokon nyugvó, mindösszesen 176x220 pixel felbontású – szerencsére témázható – kijelzője 262 ezer színárnyalat megjelenítésére képes, míg a hátoldalon megtalálható digitális kamera felbontása is csak VGA minőségű, vagyis 640x480-as. S ezen az sem dob sokat, hogy saját exponáló gombbal rendelkezik.

Belső memóriája 50MB-nyi, ami nem lenne olyan kevés, viszont nem bővíthető memóriakártyával. Így a Bluetooth-on, GPRS-en, EDGE-n, MMS-ben letöltött, vagy esetleg a saját magunk által készített képek számára kicsit már szűkös a hely. A háromsávos (GSM850/1800 /1900) készülék 117x46x9,8mm méretű, és 77g tömegű, így általánosan használatos üzleti telefonnak éppen megfelel. Ezer nevet tárolni képes névjegyzéke mellett megtalálható benne a szervezőfunkciós naptár, és a teendőlista, valamint az egyéb üzenetközvetítő szolgáltatások mellett az e-mail-kliens is. Fentieken beépített kihangosító is helyet kapott a készülékben.

Annyi bizonyos, hogy Li-Pol akkumulátorral lesz ellátva, de hogy ez milyen kapacitású lesz, illetve milyen beszélgetési és készenléti időt fog biztosítani, arról még nincs adat.

KINGMAX®
Memory Technology Leader
Mars
DDRII Memory Module
Lifttime Warranty
Élettartam garanciával!
ASIC Anti-Counterfeiting IC
(Advanced anti-counterfeiting design)
laster distributor:
CO-RUN COMPUTER
CO-RUN Export-Import Kft.
1139 Budapest, Üteg utca 6.
Tel: (+36-1) 412-23-85
www.corun.hu
www.kingmax.hu
www.kingmax.com

Digitális kamera mustra

Pixelmánia

Írta · Joc

A digitális fényképezőgépek gyártói az év első felében (már-már hagyományos módon) terítik a piacot az aktuális szezonra szánt modelljeikkel. Ezúttal három kategóriában – bridge, kompakt, ultra kompakt – szemezgetünk az aktuális felhozatalból. A gépek rövid bemutatása mellett az aktuális trendekről is szót ejtünk.

Az idei évben eddig több mint hatvan különböző típussal bővült a digitális fotómasinák amúgy sem szegényes kínálata (a különböző tartozékokkal együtt száz fölött jár az új típusok száma). Az éveken át tartó, gyártók között dúló megapixel-háború intenzitása csökkenni látszik (legalábbis a kompakt kategóriában). Úgy tűnik, mind a gyártók, mind a felhasználók felismerték, hogy a felbontás nem minden. Mindamellett ma már az egyszerűbb gépek is elegendő felbontással rendelkeznek ahhoz, hogy a legtöbb felhasználó által igényelt részletességet biztosítsák. Ehhez tudni érdemes, hogy a papírra kerülő fotók legnagyobbrészt 9x13 illetve 10x15 cm méretben készülnek, ehhez pedig lényegében 2-3 megapixel is elég. Mivel azonban az új fényképezőgépeket is el kell adni valahogy, a marketingesek kénytelenek új utakat keresni. Az idén kihangsúlyozott varázsigék közé tartozik az érzékenység növelése, a képstabilizátor, és a minél nagyobb LCD beépítése. Az első kettő célja, hogy gyenge fényviszonyok mellett is jó képek készülhessenek, míg a nagyobb LCD egyértelműen a komfortszint emelését szolgálja. Fentiek mellett a gépek reakcióideje is egyre csökken, a pár évvel ezelőtti modelleknél megszokott, bekapcsolás utáni komótos ébredést és több másodperces késleltetést már szerencsére el lehet felejteni.

Mint a bevezetőben is említettem, ezúttal a három legnépszerűbb kategóriával foglalkozunk – a (fél)profi, aranyárban mért, cserélhető objektíves gépekre nem térünk ki, lévén ezek csak a vásárlók meglehetősen szűk körének érdeklődésére tartanak számot.

BRIDGE

Ez a géposztály egyfajta átmenetet képez a kompakt és a cserélhető optikás, tükörreflexes masinák között – innen származik az elnevezés is. A bridge gépek objektívje nem cserélhető, de manapság meglehetősen nagy átfogású (8-12x) zoomal szerelik a gyártók a modelljeiket, így nem kell nagy kompromisszumot kötni ilyen szerkezet beszerzésekor. Közepes árszínvonal és funkciógazdagság jellemzi a kategóriát, melynek darabjait főleg lelkes amatőrök használják.

ULTRA KOMPAKT

A trendi lányok-fiúk kedvenc gépei tanyáznak ebben a csoportban. A szerkezetek a lehető legkisebbek, legdesignosabbak, szinte kizárólag fémvázzal rendelkeznek és természetesen drágábbak a normál kompakt gépeknél. A miniatürizálás oltárán feláldozott képminőség általában a legkevésbé sem zavarja a megcélzott vásárlóréteg tagjait. Legnagyobb előnyük abban rejlik, hogy elférnek egy ingzsebben, emellett – bizonyos mobilokhoz hasonlóan – az átlagosnál nagyobb „villantás" faktorral rendelkeznek.

KOMPAKT

A legszélesebb körben használt digitális fényképezőgépek a kompakt kategóriába sorolhatók. Ezek leginkább a családi emlékalbum feltöltésére alkalmasak. Képminőség és szolgáltatások terén is elmaradnak a komolyabb gépektől, cserébe kevésbé szívbemarkoló összeget kell a pénztárnál hagyni a beszerzésükkor. Az iparág mostanra eljutott oda, hogy már ezek az egyszerűbb gépek is 4-6 megapixeles érzékelőt kapjanak, aminél nagyobbnak nincs is sok értelme ebben a kategóriában.

WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU E-mail: silicium@enternet.hu Cím: Bp 1054 Bajcsy-Zsilinszky út 54. Tel.: 332-19-12

AMD Athlon 64 3000+
Gigabyte K8NMF-9 alaplap
AMD Athlon64 3000+ Venice box
2x256MB (400MHz) brand memória
Gigabyte 6600GT 128MB 128bit PCI-E
1,44 NEC FDD
LG 4167B 16x +/- DL DVDRW
80GB Samsung (8MB) SATA HDD
LC Power 420W, 14cm fan APFC
Codegen 6069L ház
135.020 Ft

AMD Athlon 64 3500+
Gigabyte K8NF-9 alaplap
AMD Athlon64 3500+ Venice box CPU
2x512MB (400MHz) Kingmax memória
Gigabyte 6800GS 256MB 256bit
1,44 NEC FDD
LG4167B DVDRW
160GB Samsung SATA II (8MB) HDD
Chieftec 350W táp, 12cm fan
Chieftec BG-02BBSL ház
199.197 Ft

AMD Athlon 64 X2 3800+
Gigabyte K8N-SLI alaplap
AMD Athlon64 X2 3800+ box CPU
2x512MB (500Mhz) Kingmax Hardcore
Gigabyte 7800GT 256MB 256bit DDR3
1,44 NEC FDD
LG4167B DVDRW
300GB Maxtor SATA (16MB) HDD
Chieftec 400W táp, Aktív PFC, 12cm fan
Chieftec BG-02BBSL Ház
282.576 Ft

Intel P4 3GHz, 64bit
Gigabyte 8N-SLI alaplap
Intel P4 3GHz, 2MB cache, 64bit box
2x512MB (533MHz) Kingmax DDR2
Gigabyte 6800GS 256MB PCI-E
1,44 NEC FDD
LG 4167B 16x +/- DL DVDRW
200GB Samsung SATA II (8MB) HDD
Chieftec 400W táp, Aktív PFC, 12cm f
Chieftec BG-02BBSL ház
200.996 Ft

Intel P4 3.2GHz, 64bit
Gigabyte 8I955X Pro alaplap
Intel P4 3.2GHz, 2MB cache, 64bit box
2x512MB (667MHz) Kingmax DDR2
Gigabyte 7900GTX 256MB PCI-E
1,44 NEC FDD
Pioneer 110D 16x +/- DL DVDRW
300GB Maxtor SATA (16MB) HDD
Chieftec 450W táp, Aktív PFC, 12cm fan
Gigabyte Aurora Alu Ház
348.254 Ft

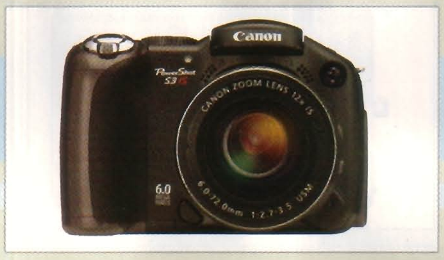
SILICIUM PC
WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU

A feltüntetett árak bruttó árak!!!

TFT LCD Monitorok	
17" ViewSonic VX724, 3ms, 500:1	79.000 Ft
17" Samsung 710N, 12ms 600:1	58.000 Ft
19" Samsung 930BF, 8ms 700:1	92.000 Ft
19" Acer 1916AS, 8ms 500:1	75.000 Ft
Videókártya	
Gigabyte 7900GT 256MB PCI-E	104.200 Ft
Gigabyte 7800GT 256MB PCI-E	84.500 Ft
Gigabyte 6800GS 256MB PCI-E	57.200 Ft
Gigabyte 6600GT-VPE 128MB PCI-E	37.500 Ft
Gigabyte 6600 256MB PCI-E	29.600 Ft
Gigabyte X1800XL 256MB PCI-E	95.200 Ft
Gigabyte X800XL 512MB PCI-E	64.700 Ft
Gigabyte X800GTO 256MB PCI-E	45.000 Ft
Memóriák	
512MB 400Mhz Kingmax, CL2.5	10.250 Ft
512MB 500Mhz Kingmax Hardcore	16.600 Ft
512MB 533Mhz DDR2 Kingmax	10.800 Ft
512MB 667Mhz DDR2 Kingmax	14.200 Ft

Alaplapok	
Gigabyte K8NF-9 Ultra	24.000 Ft
Gigabyte K8N Pro SLI	27.900 Ft
Gigabyte K8NE, S754 nForce4, PCI-E	15.600 Ft
Gigabyte G1975X	59.000 Ft
Gigabyte 8N-SLI Quad Royal	55.500 Ft
Ház/Táp	
Gigabyte Aurora aluminium ház	24.000 Ft
Chieftec BG-02BBSL ház	9.600 Ft
Chieftec LCX-03BB aw-op ház	19.900 Ft
Chieftec 400W táp,12cm, APFC	11.200 Ft
Processzorok	
P4 3.2Ghz S775 2MB 64bit BOX	57.000 Ft
P4 3.4Ghz S775 2MB 64bit BOX	70.000 Ft
Pentium D 2.8Ghz 2X2MB D. Core BOX	65.000 Ft
Pentium D 3.2Ghz 2X2MB D. Core BOX	111.600 Ft
AMD A64 3700+ S939 1MB BOX	55.500 Ft
AMD Athlon X2 3800+ Dual Core BOX	77.000 Ft
AMD Athlon X2 4200+ Dual Core BOX	92.000 Ft

BRIDGE



Canon PowerShot S3 IS

A Canon S3 IS modellje a korábbi S2 IS néminemű feltupírozásával született. Az új, 6 megapixeles felbontású gépben ugyanaz a 12-szeres átfogású zoom optika található, mint az elődben, de a beállítható legnagyobb érzékenységet megnövelték ISO 800-ra, s az elforgatható TFT monitor átlója is 2 collra duzzadt. Az említett fejlesztéseken kívül az S3 néhány új szolgáltatással is bővült. Ezek közé sorolható többek között a 16:9-es képarány használatának lehetősége, új videomódok beépítése, valamint a sport mód hozzáadása az eddigiekhez. A gép egyébiránt mintegy 20-féle felvételi módot kínál, ezek között – lévén „lelkes amatőröknek" szánt masináról van szó – a manuális beállítások is megtalálhatók.

A gép nevében található IS jelölés az optikai képstabilizátorra utal, amelynek alkalmazásában a Canon élenjáró szerepet tölt be (tükörreflexes profi gépekben ők kezdték el először használni). A stabilizátor különösen jó szolgálatot tehet, ha az ideálisnál kevesebb a fény, valamint ha tele állásban használjuk az optikát. Az objektívben az élességállítást a gyakorlatilag zajtalan USM ultrahang motor végzi.

Érzékelő: 1/2,5" CCD, 6 Mpixel (2816x2112)
Érzékenység: ISO 80-800
Objektív: 36-432mm, f/2,7-f/3,5
Optikai képstabilizátor: van
Kereső: 0,33" elektr., 115000 képpont
LCD: 2", 115000 képpont
Zársebességek: 15mp - 1/3200mp
Flash kártya: SD/MMC
Ár: 136 800 Ft

Panasonic Lumix DMC-FZ7

Ezt a gépet a Panasonic a DMC-F25-ből fejlesztette ki. A CCD felbontását megnövelték 5 megapixelről 6-ra, a TFT 2,5 collos lett (1,8 helyett), bevezették az ISO 1600-as érzékenységet, és átvették a cég LX1 modelljéből ismerős joystick-szerű vezérlőt. A fentiek mellett az elődhöz képest megnövelték az akkumulátor élettartamát (egy feltöltés 320 képre elég) és manuális élességállítási lehetőséggel is ellátták az F27-et. A nagy átfogású zoomra tekintve egyáltalán nem meglepő, hogy ezt a gépet is ellátták optikai képstabilizátorral, amelyet a Panasonic Mega O.I.S.-nek nevez. Ha még ehhez hozzávesszük, hogy az optika viszonylag nagy fényerővel rendelkezik a teljes zoom tartományban, elmondhatjuk, hogy az F27-tel a kezünkben valószínűleg nem kell attól tartanunk, hogy kevés fény mellett nem tudunk használható képeket gyártani.

A képfeldolgozásról és a gép vezérléséről az LSI Venus Engine II gondoskodik. Ez – az alapfeladatok ellátásán kívül – arra is képes, hogy korrigálja a zoom tele állásánál (különösen nyitott rekesz esetén), az éles kontúroknál menetrendszerűen jelentkező zöldes-lilás elszíneződéseket, amit a szakzsargon kromatikus aberrációnak nevez.

Érzékelő: 1/2,5" CCD, 6 Mpixel (2816x2112)
Érzékenység: ISO 80-1600
Objektív: 36-432mm, f/2,8-f/3,3
Optikai képstabilizátor: van
Kereső: 0,33" elektr., 114000 képpont
LCD: 2,5", 114000 képpont
Zársebességek: 60mp - 1/2000mp
Flash kártya: SD/MMC
Ár: N/A (várhatóan 110-130 eFt)

Sony Cyber-shot DSC-H5

A DSC-H1-et a Sony egyszerre két új géppel váltotta le. A H2-vel egy időben jelentette be a H5 modellt is – a kettő között egyrészt felbontásban van különbség: míg előbbi 6, addig utóbbi 7,2 megapixeles érzékelőt kapott. Emellett a H5 nagyobb, 3 collos TFT monitorral is büszkélkedhet (a H2-n 2 collos van). Az objektív maradt a H1-től megörökölt, 12-szeres átfogású, optikai képstabilizátorral (Super SteadyShot) megspékelt zoom. Mostanában láthatóan szinte az összes gyártó igyekszik arra rámenni, hogy kevés fény mellett is viszonylag jó képeket lehessen a gépeikkel készíteni, ennek jeleként a Sony is megnövelte a beállítható legnagyobb érzékenységet ISO 1000-re. Ehhez társul még a gyártó Clear RAW képzaj-csökkentő áramköre, ami a megnövelt érzékenységből fakadó nagyobb szemcsézettséget igyekszik kordában tartani.

A Sony új gépeit a Real Image Processor fantázianévvel futó áramkör vezérli, ami az elődhöz képest kisebb áramfogyasztást (egy feltöltéssel 340 kép a H5, és 400 kép a H2 esetén), valamint bekapcsolás után rövidebb várakozási időt eredményez. Emellett a chip alkalmazásával csökkentették az egymás után készített képek közötti várakozás időt is.

Érzékelő: 1/2,5" CCD, 7,2 Mpx (3072x2304)
Érzékenység: ISO 80-1000
Objektív: 36-432mm, f/2,8-f/3,7
Optikai képstabilizátor: van
Kereső: 0,3" elektronikus
LCD: 3", 230000 képpont
Zársebességek: 30mp - 1/1000mp
Flash kártya: MS
Ár: 126 000 Ft

Ultra kompakt

Canon Digital Ixus 65

A Canon digitális fényképezőgépeinek családjában mindig az Ixusok a legkisebbek és a legdögösebb megjelenésűek. A két legújabb modell, az Ixus 60 és 65 annyiban tér el egymástól, hogy előbbi 2,5 collos TFT-jével szemben a 65-ön 3 collos található, viszont emiatt erről a modellről lemaradt az optikai kereső. További különbség, hogy a 65-re speciális módválasztó (Touch Control Dial) került, ami – a nevéből is találhatóan – érintésre működik.

Az Ixus 65-ben is a Canon legújabb Digic II processzora tüsténkedik, ez felügyeli a gép minden rezdülését, beleértve a felvétel előtti méréseket és beállításokat (élesség, expozíció, fehéregyensúly). A Digic II tartalmazza az ISAPS rendszert (Intelligent Scene Analysis based on Photographic Space) is, ami a gyártó elmondása szerint növeli az említett mérések pontosságát. Az ISAPS rengeteg fénykép feldolgozásából, elemzéséből származó statisztikai adatot használ fel működés közben.

Érdemes még megemlíteni az Image Inspection Tool funkciót, ami – a nagy LCD monitort kihasználva – úgy segít az elkészített képek megvizsgálásában, hogy egyszerre jeleníti meg a fotót és annak egy nagyított részletét.

Érzékelő: 1/2,5" CCD, 6 Mpixel (2816x2112)
Érzékenység: ISO 80-800
Objektív: 35-105mm, f/2,8-f/4,9
Optikai képstabilizátor: nincs
Kereső: nincs (csak az LCD)
LCD: 3", 173000 képpont
Zársebességek: 15mp - 1/1500mp
Flash kártya: SD/MMC
Ár: 102 900 Ft

Nikon Coolpix S6

A Canon-hoz hasonlóan a Nikon is párban jelentette be új, dögös gépeit, az S5-öt és S6-ot. Ráadásul a kisebb modell itt is 2,5 collos, míg a nagyobb 3 collos TFT kijelzőt kapott. Itt viszont már a 2,5-es TFT mellé sem jutott optikai kereső, a Nikon nyilván úgy gondolta, hogy ekkora monitorméret mellett ez már elhagyható...

Mindkét gép tetején helyet kapott egy „portré" gomb, ezzel lehet aktiválni a Face Priority AF, In-Camera Red-Eye Fix és D-Linghting módokat. A Face Priority AF a keresőképen behatárolja az emberi arc(ok) elhelyezkedését és automatikusan azokat állítja élesre, az In Camera Red-Eye Fix a vörös szemeket tünteti el utólag a képekről, a D-Lighting pedig – szintén utólag – az alulexponált képrészletek világosságát növeli meg.

A BSS (Best Shot Selector) szolgáltatást aktiválva a gép tíz egymást követő fotó közül automatikusan kiválasztja a legélesebbet és csak azt menti el. Ez olyan esetben lehet hasznos, ha hosszú záridővel kell fényképeznünk. Az S6 szolgáltatásai között mindenképp említésre méltó még a beépített Wi-Fi, mivel ennek használatával elkerülhető, hogy kábeleket vagy memóriakártyát kelljen dugdosni a képek áttöltéséhez.

Érzékelő: 1/2,5" CCD, 6 Mpixel (2816x2112)
Érzékenység: N/A
Objektív: 35-105mm, f/3,2-f/5,3
Optikai képstabilizátor: nincs
Kereső: nincs (csak az LCD)
LCD: 3", 230000 képpont
Zársebességek: N/A
Flash kártya: SD
Ár: 115 000 Ft

Pentax Optio T10

Egy újabb 3 collos TFT-vel virító szerkezet, de a nagy kijelzőt a Pentax még megfejelte azzal, hogy nem szimpla monitort, hanem érintőképernyőt szerelt a gépbe. Ilyennel már találkoztunk fényképezőgépen, a T10-nél azonban ez nem csak arra való, hogy a menüpontokat, funkció-ikonokat kiválasszuk, illetve aktiváljuk. A fentiek mellett – a My Drawing mód aktiválásával – lehetőségünk nyílik arra, hogy a mellékelt speciális „tollal" írjunk vagy rajzoljunk az elkészült képekre, illetve különböző előre elmentett motívumokat helyezzünk el azokon (Stamp funkció). A gyári sablonok használata mellett arra is van mód, hogy az általunk korábban készített fotókat használjuk fel a dekoráláshoz.

A T10 19,5mm-es vékonyságát a Pentax Sliding Lens System elnevezésű megoldása tette lehetővé. Ennek röviden annyi a lényege, hogy a gép kikapcsolt állapotában (amikor az objektív a vázban van), a középső lencsecsoport kicsúszik az objektív optikai tengelyéből és a másik két lencsecsoport mellé kerül. A 12 felvételi mód mellett a T10 videórögzítésre is képes (640x480, 30fps), és a klipekből egy-egy képkockát külön fotóként is elmenthetünk.

Érzékelő: 1/2,5" CCD, 6 Mpixel (2816x2112)
Érzékenység: ISO 80-400
Objektív: 37,5-112,5mm, f/2,7-f/5,2
Optikai képstabilizátor: nincs
Kereső: nincs (csak az LCD)
LCD: 3", 230000 képpont
Zársebességek: 4mp - 1/2000mp
Flash kártya: SD
Ár: 100 800 Ft

Kompakt

Fujifilm
FinePix F650 Zoom

Az F650 Zoom a Fujifilm első olyan fényképezőgépe, amit 5-szörös átfogású zoom objektívvel szerelnek. Ez különösen akkor jöhet jól, ha portrékat szeretnék készíteni, vagy olyan, távolabb elhelyezkedő témák megörökítésére fáj a fogunk, amikre a szokásos 3-szoros zoomokkal nem lehet eléggé ráközelíteni. A normál kompakt kategóriában a 3 collos TFT még nem mondható általánosnak (az ultra kompaktoknál annál inkább), de ebbe a modellbe mégis beszivárgott, ennélfogva ezen a gépen is meddő próbálkozás optikai kereső után kutakodnunk.

A másik, napjainkban dívó trend – azaz az érzékenység megnövelése – elkerülte az F650-et, ennélfogva gyenge megvilágítás esetén az eredendően hosszabb záridők miatt nagyobb az esély arra, hogy bemozduljon a gép exponálás közben. Az F650 tízféle előre programozott felvételi móddal rendelkezik, lényegében az ilyen kategóriájú masinákon szokásos lehetőségeket találjuk meg, így például van portré, tájkép, sport, éjszakai és naplemente mód. A fentiek mellett rekesz-prioritás és záridő-prioritás módot is használhatunk – ezek az előzőeknél nagyobb szabadságot biztosítanak, de teljesen manuális mód nem áll rendelkezésre.

- Érzékelő: 1/2,5" CCD, 6 Mpixel (2816x2112)
- Érzékenység: ISO 64-400
- Objektív: 36-180mm, F/2,8-F/4,7
- Optikai képstabilizátor: nincs
- Kereső: nincs (csak az LCD)
- LCD: 3", 230000 képpont
- Zársebességek: 2mp - 1/2000mp
- Flash kártya: xD

Ár: n/a (várhatóan 100-120 eFt)

Pentax
Optio M10

Az M10 háromszoros átfogású zoommal, 6 megapixeles CCD-vel, és 2,5 collos TFT-vel rendelkezik (optikai kereső nincs rajta). E jellemzők alapján akár napjaink tökéletesen átlagos kompakt gépének is nevezhetnénk. A Finepix F650-hez hasonlóan a „növeljük a CCD-k érzékenységét" mozgalom ezt a modellt sem érte el, ami átlagos használat esetén ugyan nem jelent nagy hátrányt, de gyenge megvilágítás esetén már gondokat okozhat.

Az M10 képes arra, hogy az LCD monitor háttérvilágításának erősségét a környezeti fények alapján szabályozza, így nem kell a menüben bogarászni ennek megváltoztatásához, ha mondjuk egy sötét szobából kimegyünk a verőfénybe. A gép tervezésénél különösen ügyeltek arra, hogy minél kevesebb áramot használjon fel. Ennek eredményeként két normál AA méretű alkáli elemmel mintegy 220, míg lítium elemekkel hozzávetőleg 900 felvétel készíthető vele.

Az elkészült képekhez különböző kereteket adhat a felhasználó – ez ugyan szerintünk nem túl kreatív, s egy idő után kifejezetten unalmas, de bizonyára akad, akit szórakoztat. A képszélek levágásának lehetősége, illetve a fotók átméretezhetősége (PC igénybevétele nélkül) már inkább hasznos szolgáltatásnak tűnik.

- Érzékelő: 1/2,5" CCD, 6 Mpixel (2816x2112)
- Érzékenység: ISO 64-400
- Objektív: 35-105mm, F/2,8-F/4,9
- Optikai képstabilizátor: nincs
- Kereső: nincs (csak az LCD)
- LCD: 2,5", 115000 képpont
- Zársebességek: 4mp - 1/1500mp
- Flash kártya: SD

Ár: 57 600 Ft

Sony
Cyber-shot SC-W50

Úgy tűnik, a páros modellbejelentéseket a Sony is kedveli, mivel egy időben adott hírt W30 és W50 típusú gépeinek piacra dobásáról. A két szerkezet – az ár mellett – annyiban tér el egymástól, hogy míg a kisebbik 2 collos, addig a nagyobbik 2,5 collos TFT monitort kapott. A W50-nél a kijelző nagyobbítás ellenére is megmaradt az optikai kereső, amit kifejezetten jó ötletnek tartunk.

A gyártó nem titkoltan a kezdő fotósoknak szánja ezeket a gépeket; ezt az állítást annak a szolgáltatásnak a megléte is alátámasztja, amely a különböző ikonokhoz-funkciókhoz rövid magyarázó szöveget jelenít meg azok kiválasztásakor. Aztán amikor már mindent tud a lelkes W50 (vagy W30) tulajdonos, ki is kapcsolhatja ezt a „mankót".

A Sony azon gyártók egyike, akik elkezdték felpumpálni az átlagos kompakt gépek érzékenységét is, ehhez társul a – már a H5-nél is megemlített – Clear RAW képzaj-csökkentő megoldás. Ez a trend a W30/W50 párost sem kerülhette el, ami (mint már korábban több gépnél leírtuk) akkor fog jó szolgálatot tenni, ha kevés fény mellett vagyunk kénytelenek fényképezni. A kisebb gépeket is a H5-ben is fellelhető Real Image Processor elnevezésű áramkör vezérli.

- Érzékelő: 1/2,5" CCD, 6 Mpixel (2816x2112)
- Érzékenység: ISO 80-1000
- Objektív: 38-114mm, F/2,8-F/5,2
- Optikai képstabilizátor: nincs
- Kereső: optikai
- LCD: 2", 85000 képpont
- Zársebességek: 1mp - 1/2000mp
- Flash kártya: MS

Ár: 66 000 Ft

Az Origami dosszié

írta · Kremo

Ultra Mobile PC

Manapság, amikor a személyi számítógépek, mobiltelefonok, fényképezőgépek és egyéb digitális kütyük egyre rohamosabb összeolvadásainak lehetünk tanúi, még mindig teremhet valami teljesen új a Nap alatt. Pontosan ilyen a Microsoft Origami néven elhíresült projektje, aminek tárgya az Ultra Mobile PC, vagyis az UMPC.

Bár nehéz eldönteni, hogy tényleg új típusú eszközről vagy egy Pocket PC és egy Tablet PC összeolvadásáról van szó, mindenesetre a Microsoft is az említett két eszköz közé rangsorolja az UMPC-t. A lepel az idei CeBIT-en hullott le. Bár ránézésre az eszközön Windows XP fut, ráadásul a készülékek által szolgáltatott információ szerint annak is a Tablet PC változata, azért a rendszer tartalmaz változtatásokat, melyek a Tablet PC-knél kisebb érintőkijelző hatékonyabb kihasználását segítik elő.

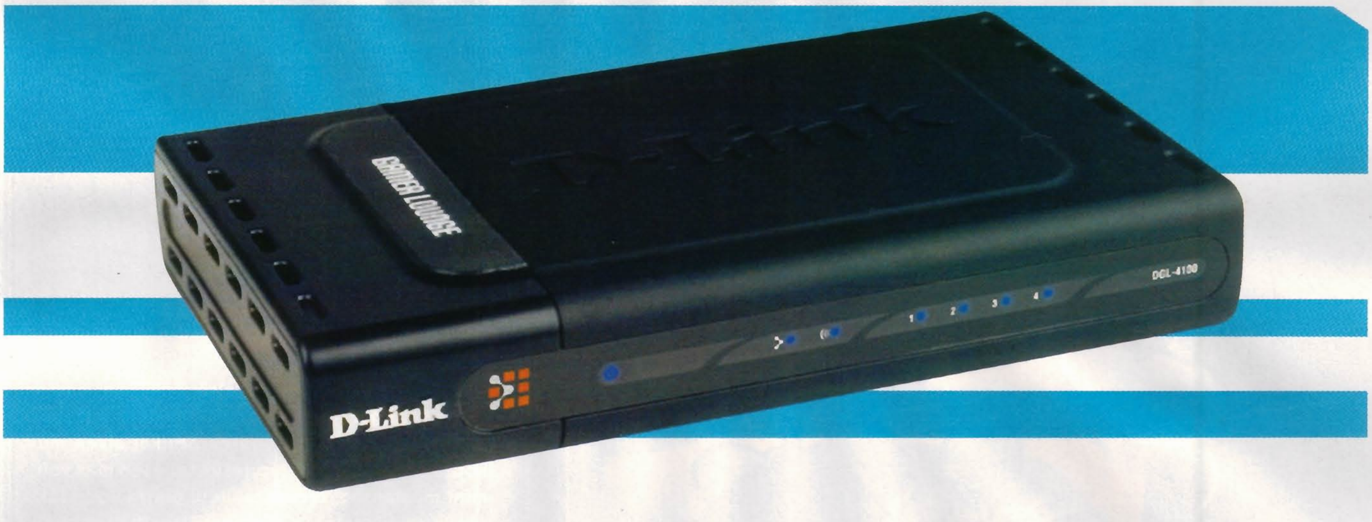
Mivel az UMPC gyűjtőnév, mint például maga a PC is, nehéz róla általános érvényű technikai adatokat mondani. A várható sokszínűsége már rögtön ott megmutatkozik, hogy a CeBIT-en egyből három különböző cég gyártmányáról is lehetett hallani. A bemutatott UMPC-k az Intel, az Asus és a Samsung termékei voltak. Mint a mobil oprendszeres telefonok, Pocket PC-k vagy személyi számítógépek esetében, ez a platform is várhatóan fejlődik a többivel, így a ma kapható első UMPC-k később lehet, hogy egy mobiltelefonhoz hasonlítva is alulfejlettek lesznek.

Az UMPC-kkel kapcsolatos első és legfontosabb tudnivaló, hogy egyből két irányvonala indult útjára az eszközöknek. Hasonlóan a Pocket PC-khez az egyik, ami kicsit nagyobb érintőkijelzővel várható, de ún. QWERTY billentyűzet nélkül, míg a másik magától értetődően kisebb kijelzővel és teljes értékű billentyűzettel kerül forgalomba. A már említett kijelző körülbelül 7" átmérőjű és legalább 800x480 pixel felbontású, mondhatni nem megszokott képaránnyal rendelkezik, legalábbis európai szemmel, de mozizáshoz minden bizonnyal kiváló. A mérlegen 2 fontot, azaz körülbelül 900 grammot nyom majd, ezért a nyakba akasztás kizárt. A kommunikációs lehetőségek közül a Bluetooth és az egyre népszerűbb, lassan szinte elvárható alapfelszereltség, a Wi-Fi támogatás is belekerül az eszközökbe. Lehet hogy ezért is Ultra Mobile az elnevezés...

Talán csak mert nagy mobilbarát vagyok, de én elvártam volna, hogy headsettel akár GSM funkciókat is el tudjon látni egy UMPC, azonban ez sajnos kimarad belőlük – reméljük csak egyelőre. Azonban a videótelefonálásról már nem kell lemondanunk. A bemutatott Asus készülék beépített frontoldali kamerával felszerelt, így interneten keresztül könnyedén videótelefonálhatunk bárhonnan, például az egyre népszerűbb Skype, vagy a már régóta hódító MSN Messenger segítségével. Ha már a szoftvereknél tartunk, meg kell említeni, hogy az UMPC az operációs rendszernek és az Intel architektúrának köszönhetően 100%-ban kompatibilis a PC-kkel. Így nem kell lemondanunk a már megszokott Internet Explorer, Media Player vagy Office szolgáltatásairól, avagy a már Microsoft-névjeggyé vált pasziánszról sem. De egyéb, asztali PC-ken megszokott programjainkat is teljes értékűen használhatjuk az UMPC-nken.

A már említett Samsung készülék, konkrétabban a Q1-es specifikációi elárulják, hol is kezdi el pályafutását ez az irányvonal. A Q1 a már említett kijelzővel, 900 MHz-es Intel processzorral, DDR II-es memóriával, és 20-60 GB-os háttértárral lesz felszerelve. Emellett megtalálható benne CF memóriakártya-foglalat és két USB kimenet is. Szóval nem az Obliviont kell majd rajta erőltetni, de a mobilitásához képest elfogadhatónak tűnnek a képességei, ha nem is minden tekintetben. A gyártó által közölt adatok szerint az akkumulátora 3,5 órás készenlétet bír ki, DVD film lejátszása esetén maximum egy és háromnegyed órát. Ami rosszabb esetben azt is jelentheti, hogy nem bírja lejátszani a teljes filmet...

Mindent egybevetve szinte teljes értékű asztali számítógépet vihetünk magunkkal bárhova, ráadásul elég kisméretű kivitelben. A magyarországi megjelenésről egyelőre semmit sem tudni. Az árak még szintén nem tisztázottak, várhatóan az olcsóbb változat valószínű a Samsungtól 1100 amerikai dollárba, azaz mintegy 220 000 jó magyar forintba, míg a drágább 1500 dollárba, azaz hozzávetőleg 300 000 forintba fog kerülni.



D-Link Gaming routerek

írta · Cray

Hardcore útválasztó

A D-Link kis hazánkban is ismert és elismert márka, a cég leginkább különféle hálózati eszközökkel foglalkozik. Mivel a számítástechnika egyre inkább a szórakoztatóipar felé tendál, ezért nagy divat lett a cégek körében a „gaming" jelzéssel ellátott hardverelemek tervezése és forgalmazása. Ennek szellemében, az aktuális trendet meglovagolva, a D-Link gondolt egy nagyot, és megalkotta a világ első és mindmáig egyetlen Gaming routerét.

Az egyszeri játékos joggal teheti fel a kérdést: mitől válik egy router „gaming" eszközzé? Aki sokat játszik a neten, az tudja, hogy a legbosszantóbb jelenség, ami tönkreteszi a játékélményt, az a lag: egy hosszabb-rövidebb döccenés, amiért leginkább a hálózati adatforgalom megakadása okolható. Ezt a jelenséget szerette volna a D-Link kiküszöbölni, vagy legalábbis minimálisra csökkenteni. Ez természetesen csak a kliens oldalon valósulhat meg a DGL-4300 segítségével, tehát ha az ISP (internetszolgáltató) oldalán nincs valami rendben, azon a router sem képes segíteni. A kliens oldalon viszont sokat lehet tenni a zavartalan adatforgalom biztosítása érdekében.

Erre a célra a D-Link kidolgozta a GameFuel technológiát, amely egy (relatív) nagysebességű processzor segítségével feldolgozza és elemzi a hálózati adatforgalmat, és a játékprogramok által küldött adatcsomagoknak prioritást biztosít. Ennek következtében pl. ha a hugi otthon épp a legfrissebb Britney albumot tölti le (természetesen legálisan...), akkor minket nem fog a halálba kergetni a hálózat borzalmas akadozásából és belassulásából következő lag. Mivel a router ilyenkor (elvileg) a mi pocketeinknek biztosít elsőbbséget, az említett album lassabban fog lecsordogálni, ám ez szerintünk egyáltalán nem nagy áldozat azért, hogy mi zavartalanul darabokra lőjük, és halomba kardozzuk a netes haverokat...

A cucc ráadásul nagyon dögösen néz ki, a sötét tónus kiválóan harmonizál majd minden számítógépházzal (mert ugye mindenki a gép tetejének végére biggyeszti a routerét, így van?), egyedül a vakító kék LED-ek túlzott fényereje lehet zavaró.

Természetesen a készüléket ellátták vezeték nélküli opciókkal is, így hivatalosan maximum 54 Mbps sebességgel lehet a routerhez csatlakozni a megfelelő kliensek segítségével, de a kissé gyorsabb SuperG kvázi-szabvány kihasználásához is minden adott. Ennek megfelelően a védekezési módok közé a hagyományos firewall funkciókon felül bekerült a WEP és WPA titkosítás is, hogy senki se használhassa jogosulatlanul kedvenc routerünk kivételes képességeit.

Adatok

LAN portok száma: 4
LAN szabvány: 10/100/1000 Mbit
WLAN szabvány: 802.11g/SuperG (csak DGL-4300)
Ár: DGL-4100 - 43500 Ft, DGL-4300 - 44500 Ft

A konfigurációs felület természetesen webes szervezésű, ennek megfelelően kellemesen átlátható és jól használható. Nagyon tetszett, hogy a Basic fül alatt gyakorlatilag minden lényeges dolgot beállíthatunk, ami az ISP-hez való csatlakozáshoz szükséges, és nem kell hosszasan turkálnunk mindenféle almenükben. Ez a laikusok számára biztonságérzetet nyújthat, a végképp hozzá nem értőknek pedig adott a Wizard lehetőség, amelynek használata tényleg gyerekjáték. Az Advanced opciók között minden ínyenc kellemesen testre szabhatja útválasztóját, külön érdemes kitérni a kiválóan skálázható biztonsági beállításokra.

Szintén figyelmet érdemel a készülék hagyományos vezetékes apparátusa is, hiszen itt négy darab gigabites portról van szó, ami képessé teszi az eszközt kisebb LAN-partik zökkenőmentes kiszolgálására is. További előnyt jelent ilyen esetben is a router csomagszűrési képessége, mert ilyenkor jellemzően mindenki hozza magával az otthoni kis 4-portos DSL routerét, amiket azután (szerencsés esetben) uplinkelni kell, hogy az összes gépet össze lehessen kapcsolni, esetleg egy hagyományos routerre bízzák a háló összefogását. A DGL-4300-at használva középpontként szintén megtakarítható néhány ping, és ha egy kisebb társaság ruház be az eszközre közösen, akkor már nem is tűnik olyan hatalmas kiadásnak.

Mert bizony ez a készülék leginkább problémás tulajdonsága: az ára. A bruttó ajánlott kiskereskedelmi árat a hazai forgalmazó 44 500 forintban adta meg, ami tetemes summa. Kétségtelen, hogy mindezért abszolút csúcstechnikát kapunk, és a jelenleg elérhető legjobb teljesítményt a játékos hálózatokban. A készüléket azoknak ajánljuk, akiknek a pénz másodlagos szempont, és csak a kompromisszummentes megoldásokat keresik. Esetleg megfontolandó beruházás tárgya lehet a DGL-4300 a kisebb, rendszeresen LAN-partizó társaságoknak, hogy az összejöveteleken a ping és latency-problémák egyszer s mindenkorra orvoslást nyerjenek. A készülék kapható WLAN változatban is, ennek típusa DGL-4100. Kiskereskedelmi ára ennek megfelelően némileg kedvezőbb.

irta · Fenyvesvölgyi Zsolt

Kevesen tudják, hogy az első önállóan – nem teljes konfiguráció részeként – eladott, a Mouse Systems által gyártott egerek optikai elven működtek. Hardveres felépítésük teljesen más volt, mint mostanság: rácsos felületű padra volt szükségük, hiányoztak a támogató szoftverek, volt néhány idegesítő tulajdonságuk, de mégiscsak optikával rendelkeztek a később általánossá vált golyó helyett.

LED-től a lézerig

Kis egértörténelem

Aztán az Apple Lisával beköszöntött a golyós egerek korszaka – ez egészen 1995-ig tartott, amikor a Logitech bemutatta az első CMOS-szenzoros egeret, a Marble Mouse-t. Ez tulajdonképpen nem is valódi egér volt, hanem egy trackball. Ezután újabb öt évnek kellett eltelnie, hogy az optikai szenzorok elég olcsóak és kicsik legyenek ahhoz, hogy hétköznapi rágcsálókba is beépíthessék azokat. Az első igazi optikai egér ugyancsak Logitech-gyártmány volt: a szenzort az Agilenttel közösen fejlesztették ki, azzal a vállalattal, amely – mint látni fogjuk – a mai napig meghatározó az optikai szenzorok piacán.

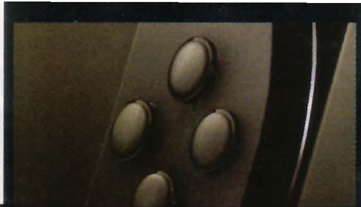
Az ezredfordulót követő néhány év hasonló módon telt el egérfronton. A Logitech és az Agilent együtt olyan chipeket fejlesztett ki, amiket senki más nem használhatott fel. Ilyen volt az A2020-as az MX500-ban, majd az S2020-as az MX510-ben. A többiek a „szezonvégi kiárusításon" vehették meg a kifutott darabokat, vagy valamelyik kisebb szenzorgyártó chipjeit építhették be, és ha elég jó volt a marketingjük, mi el is hittük nekik, hogy az ő termékük is van olyan jó, mint az MX sorozat. Ezt a felállást a Diamondback megjelenése változtatta meg. A 3070-es chip Razer-Agilent koprodukcióban készült, és az optikai egerek történetében először fordult elő, hogy egy gamer szenzorhoz nem volt köze a Logitech-nek. A Razer egyébiránt érdekes képződmény: furcsán keveredik benne a hagyományokhoz való ragaszkodás és az innováció. Mindenesetre tény, hogy végre megtört a piac egyhangúsága, s ez egyértelműen a Razernek köszönhető.

Az MX518 még a 3070-es chip egy változatával készült (micsoda fordulat!), de közben már megjelent a világ első lézerszenzora is, az MX1000-ben felhasznált 6020-as. Ismét csak Agilent-Logitech exkluzív volt a valójában a kissé átalakított S2020-as szenzor, a béta holmikra jellemző hibákkal, hiányosságokkal. De kezdetnek elment, és az Agilent a háttérben már dolgozott három új szenzoron, a 60xx-es sorozaton, s ezzel beköszöntött az optikai egerek új korszaka. A 6000-es család legszerényebb képességű tagja az ADNS 6000, felbontsa 800 dpi, maximális sebessége mindössze 0,5 méter/másodperc és 6400 képkockát dolgoz fel másodpercenként. Ha egy lézeres egér ára négy számjegyű (forintban természetesen), akkor azt nagy valószínűséggel ez a szenzor hajtja.
Az ADNS 6030 rádiós egerekhez készült, csökkentett energia felhasználással, ugyancsak 800 dpi-s felbontással, 0,5 m/s sebességgel és 6400-as képfeldolgozási rátával. Az igazi játékosok számára a legérdekesebb az ADNS 6010. Felbontása 2000 dpi (változtatható), 1,14 m/s sebességgel, és 7080 fps képfeldolgozási rátával, 20 G gyorsulás lekövetésének képességével és egyéb finom jellemzőkkel rendelkezik. Ennek a szenzornak a különböző változataival fut többek között a Copperhead vagy a G5. Amit érdemes a 6010-es szezorral és az általa meghajtott egerekkel kapcsolatban megjegyezni, hogy az azonos chip nem jelenti azt, hogy az egerek képességei egyformák lennének. A firmware-rel, driverrel, USB vezérlővel csodát lehet tenni, és teljesen haza is lehet vágni egy egeret…

Manapság a boltokban egyre több a lézeres egér, egyrészt azért, mert egy gamer egér nem üzemelhet holmi hagyományos LED-del (a „gamer" szó az utóbbi néhány évben a fizetőképes kereslet szinonimája lett), másrészt ezek a szenzorok a vitathatatlan technológiai előnyön túl olcsók is, így már senkinek nem érdeke a nevenincs gyártók kevésbé jó képességű szenzoraival kísérletezni. Emiatt igazi versenytársa nincs is az Agilentnek. A többiek – mint például a Philips Twin Eye lézeres érzékelője – inkább érdekesek, de nem jelentenek valódi konkurenciát. A zászló a lézernek és az Agilentnek áll – és ez a mostani tendencia szerint így is marad a belátható jövőben.

MOBILARENA
mobilélet ONLINE

http://mobilarena.hu



irta · Sasa

Sony PSP

E havi PSP rovatunkban mindenképpen a Splinter Cell PSP-s átirata számít a legnagyobb névnek - és sajnos ez a legnagyobb csalódás is egyben. Nem egy rossz játék, semmiképp sem az, csak éppen egy újabb bizonyíték arra, hogy hiába lehet egy PS2-es játékot átírni PSP-re, ha az irányításhoz nélkülözhetetlen a másik analóg kar, akkor nem kell erőltetni a dolgot... Sebaj, az Exit telitalálat lett, így végül ez a sötét ló lett a hónap igazi befutója!

SPLINTER CELL: ESSENTIALS

Fejlesztő: Ubisoft
Kiadó: Ubisoft
Hálózatos játéklehetőség: Nincs
Értékelés: ■■■■■■■■■■

A PlayStation talán leghíresebb akcióhőse, Solid Snake PSP-s debütálása után a Ubisoft is esszenciálisnak tartotta, hogy saját titkos ügynökük, Sam Fisher is bemutatkozzon a Sony kézikonzolján. Míg a Konaminál egy teljesen új játékmenetű, kártyákkal operáló, körökre osztott programmal próbálták (több-kevesebb sikerrel) visszaidézni a PS2-höz képest erősen behatárolt hardveren a Metal Gearek hangulatát, addig a Ubisoft a klasszikus játék egy az egyben történő adaptálása mellett döntött, a Prince of Persiához hasonlóan.

Sam PSP-n is képes majdnem minden, a nagy konzolon látott speciális, akrobatikus mozgás végrehajtására, felszerelésében pedig megtalálható különleges szemüvegétől a többfunkciós AK-20-as karabélyon keresztül a gránátokig minden. Ez már önmagában is szép teljesítmény a fejlesztőktől, bár sajnos a cuccok többségének használatára a kissé lebutított játékmenet miatt nem igazán lesz szükség. A játék története a szeptemberben debütáló Double Agent idején játszódik. A lánya halála után megkeseredett Samet épp szerettének sírjánál sikerült elfognia a Homeland Securitynek, akik egyből faggatózni kezdenek múltja után. Ennek megfelelően a játék nagy része egyfajta visszaemlékezés Sam korábbi, emlékezetes küldetéseire. Bár vannak teljesen új helyszínek is, a rajongók számára számos pálya ismerős lesz: ezek nagy része némi egyszerűsítéssel és változtatással lett átírva. Én személy szerint ezt kicsit olcsó megoldásnak találtam, és kifejezetten unalmas volt a kívülről ismert pályákat újra végigvinni, főleg, mert ezek valamivel lineárisabbak is lettek. Sajnos a nagytestvérrel összehasonlítva nagyon szemet szúr, hogy az őrök mesterséges intelligenciája teljesen le lett butítva. Alig látnak az orruknál távolabb, gyakran a halott társaikat se veszik észre, és a nagyon behatárolt AI-nak köszönhetően teljességgel kiszámíthatóak és lemészárolhatók. Ebben még a kissé körülményes kamerarendszer sem akadályoz meg minket: bizony nagyon hiányzik a második analóg kar. Sok rajongó játszhatatlannak minősítette a játékot, mert a kamerát csak megállás után, a Kör gombbal tudjuk változtatni, de szerintem egy Mercuryn nevelkedett PSP-snek ez legfeljebb egy pálya után megszokható. A megjelenítés nagyon sötét ugyan, de szép, a hanghatások és a szinkron viszont ismét hozza a közel tökéletes szintet. Technikai szempontból kicsit frusztráló a hosszú töltési idő, az instabil képfrissítés és hogy néha átlátni

a falakon, textúrákon, bár ezek megszokhatóak. A többjátékos módot viszont felejtsétek el: egyszerű primitív akciójáték.

Snake debütálásához hasonlóan Sam belépője is kissé vérszegényre sikerült a PSP-n, amit fenntartással fogyaszthatnak rajongók és újoncok egyaránt

Crash Tag Team Racing

Fejlesztő: Radical
Kiadó: Vivendi
Hálózatos játéklehetőség: 8 Játékos
Értékelés: ■■■■■■■■□□

Crash a Playstation 1-es éra egyik meghatározó platformfigurája volt. Kedves szőrmók barátunk megannyi ugrabugrálós játékban tűnt fel, nem egyszer pattant volán mögé, most pedig a két játékmódot egyesítve kaptuk meg a széria legújabb, talán utolsó tagját.

A játék egy vidámparkban játszódik, ahol fő feladatunk kristályok gyűjtögetése. A változatos pályákra némi bóklászás után juthatunk el, ahol klasszikus platformelemekkel fogunk találkozni, míg a versenypályán fegyverek hatalmas választékával gyepálhatjuk ellenfeleinket. Minden pálya és mind a nyolc választható karakter különböző egyedi fenyítőeszközökkel van felszerelve, amik tényleg igazán izgalmassá teszik a programot nehéz fokozaton. A sebességérzés

nagyon jó, a pályák tervezése ugyan lehetne kicsit sokszínűbb, de a szuperhangulatos grafika teljes mértékben kárpótol ezért, és a borzasztóan hosszú töltési időkért is.

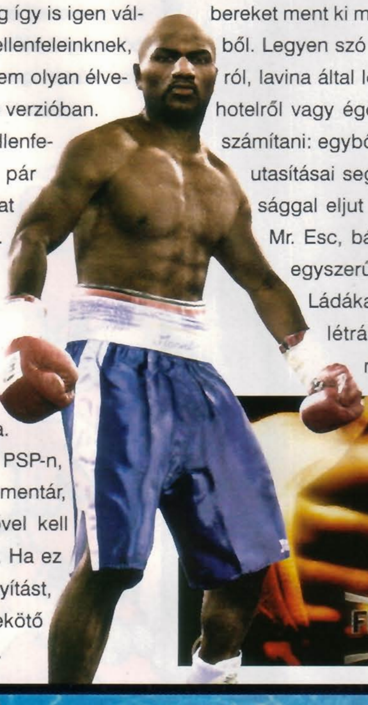
A viszonylag rövid és szokásosan idióta történet végigverekedése után feltétlenül érdemes kipróbálnunk a programot többjátékos módban is, ahol hét barátunk ügyessége tökéletesen helyettesíti az egyébként kicsit buta mesterséges intelligenciát. Crash-rajongóknak kötelező, de bárkinek ajánlható, aki szereti a platformjátékokat és a lövöldözős autóversenyeket.

Fight Night: Round 3

Fejlesztő: *EA Canada*
Kiadó: *EA*
Hálózatos játéklehetőség: *Nincs*
Értékelés: ■■■■■■■■□□

Eleve kissé abszurdnak tűnt egy olyan játék adaptálása a PSP-re, aminek legnagyobb vonzereje a fantasztikus és újszerű irányításrendszerében rejlik. Az ütések kivitelezése a két analóg karral PS2-n fantasztikus hangulatot kölcsönzött a Fight Nightnak, és olyanokat is leültetett elé, akik amúgy rá se néznének holmi bokszolós játékra. Ennek az irányításnak PSP-n búcsút mondhatunk, de a fejlesztők cserébe ötletes újdonságokkal próbálnak kárpótolni.

A baloldali iránygombokkal még így is igen változatos pofonokat vihetünk be ellenfeleinknek, csak ezek végrehajtása közel sem olyan élvezetes és könnyű, mint a PS2-es verzióban. Talán emiatt is lettek lebutítva ellenfeleink, ami ugyan a kezdeti pár meccsen jól jön, de pár tucat mérkőzés után unalmassá válik.



A legélvezetesebb lehetőség egyértelműen a klasszikus, történelmi meccsek újrajátszásának lehetősége, valamint a speciális feladatok végrehajtása.
A játék nagyon szépen fest PSP-n, hangulatosak a zenék és a kommentár, egyedül a borzalmas töltésidővel kell megint csak megbarátkoznunk. Ha ez sikerül, és megszokjuk az irányítást, akkor egy hosszú napokra lekötő bokszjátékkal gazdagodhatunk.

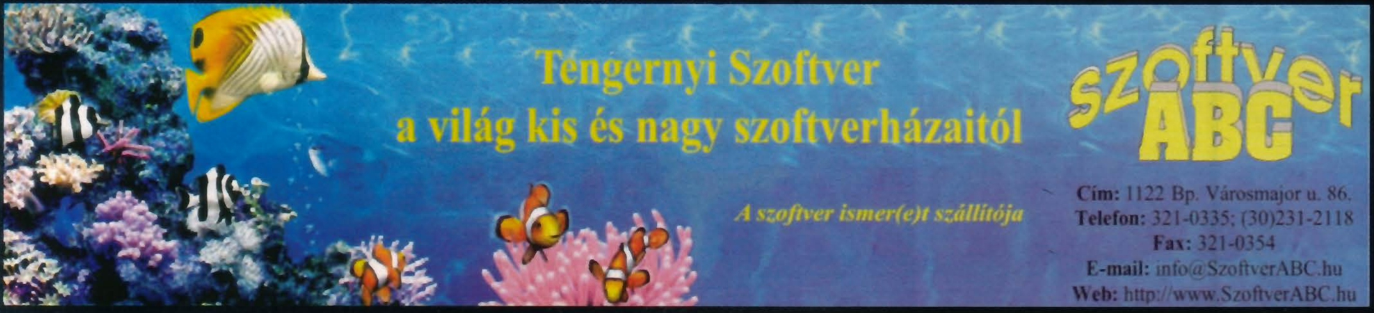
Exit

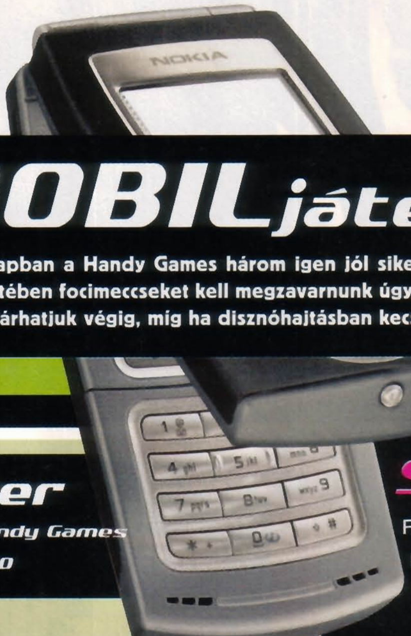
Fejlesztő: *Taito Corp.*
Kiadó: *Ubisoft*
Hálózatos játéklehetőség: *Nincs*
Értékelés: ■■■■■■■■■□

Döbbenetes módon, bár a PSP kijelzője szinte kiált a klasszikus 2D-s mászkálós-ügyességi játékokért, gyakorlatilag egyetlen valamirevaló darab sem jelent még meg rá. Az Exitnél szebb nyitányt viszont el sem tudnánk képzelni: az utóbbi évek egyik legegyedibb és legélvezetesebb kézikonzolos programja.

A játékban az egyszerűen csak Mr. Esc néven futó, extrém kinézetű problémamegoldó figurát fogjuk irányítani, akinek specialitása, hogy embereket ment ki mindenféle szorult helyzetekből. Legyen szó földrengés sújtotta kórházról, lavina által lerombolt hegytetőn trónoló hotelről vagy égő házakról, Mr. Escre lehet számítani: egyből ott terem a helyszínen, és utasításai segítségével mindenki biztonsággal eljut a helyszín egyik kijáratáig. Mr. Esc, bár nem szuperhős, számos egyszerűbb tornagyakorlatra képes. Ládákat tologathatunk, csöveken, létrákon mászhatunk, víz alá merülhetünk, és még sorolhatnám. Emellett mindenféle utasításokat adhatunk, irányíthatjuk a szorult helyzetbe került, négy kategóriába sorolható, menekülni vágyó túlélőket. Valamennyien különböző képességekkel és adottságokkal rendelkeznek: a gyerekekkel például olyan helyekre is bejuthatunk, ahova Mr. Escnek esélye se lenne.

A hosszú, kihívást jelentő játékmenet egyértelmű választássá teszik a játékot bárkinek, aki nem csak könnyed győzelemre vágyik PSP-jét kezében tartva. Az alapötletben még hatalmas potenciál van – hol maradt a kooperatív mód?! –, reméljük egy sikeres sorozat első tagját vehettük most a kezünkbe.





MOBILjátékok

írta · LtB

Ebben a hónapban a Handy Games három igen jól sikerült alkotásáról számolunk be nektek. A Flitzer egy meglehetősen sajátságos darab, melynek keretében focimeccseket kell megzavarnunk úgy, hogy hősünkkel berohangálunk a pályára. A Spellforce-ot futtatva egy varázslótanonc pályafutását járhatjuk végig, míg ha disznóhajtásban kecsegtetnénk tehetségünket, akkor a Townsmen Racing a nyerő választás.

Flitzer

Fejlesztő: **Handy Games**

Értékelés: **8/10**

A Handy Games csapata összehozta eddigi mobiljáték-tesztelői pályafutásom legidiótább darabját. Az első meglepetések rögtön párosával járnak, ékes magyar nyelven a program rákérdez, hogy elmúltunk-e 18 évesek. A fordítás ténye mellett azért a „piroskarikás” tartalom sem megszokott, bár ez esetben szó sincs bármiről, ami ilyenkor általában eszünkbe juthat.

A főhősnő személyében egy olyan félkegyelműt alakíthatunk, aki a focipályára a meccs közepén berontva anyaszült meztelenül zavarja meg a rendet. Az érdekes ötletet a megvalósítás teszi még érdekesebbé, a fejlesztő ugyanis ezt már nem viccelte el. A karakterünk kinézetét mi alakíthatjuk ki, meglehetősen széles választékból válogatva, valamint minden megkötés nélkül, a női és férfi alkatrészek szabadon kombinálhatóak. A hagyományos „játéktermi módban” csak a pontokat gyűjtjük, míg a bajnokság során a negyeddöntőktől indulva garázdálkodhatunk.

Természetesen nem elég össze-vissza rohangálni, jó néhány – a meztelenségünkkel összefüggő – trükköt mutathatunk be a közönségnek. Ezek végrehajtásában a bíró és a biztonsági emberek próbálnak megakadályozni. Ha a közelünkbe érnek, a vitalitásunk csökken, ennek teljes kimerülése pályafutásunk végét jelenti.

Én személy szerint nem szeretem a focit, így a megzavarását sokkal jobban élveztem, de valószínűleg mindenki jól szórakozhat ezzel a játékkal, aki vevő a kissé (?) elborultabb humorra.

Spellboys

Fejlesztő: **Handy Games**

Értékelés: **7/10**

Meglehetősen sok logikai játék születik manapság mobil platformra, így egyre nehezebb lehet eredeti ötlettel előrukkolni. A Spellboyst elindítva komolyan reménykedni kezdtem a stílustól teljesen szokatlan sztori-körítést látva, bár az azért sejthető, hogy hihetetlen mélységre nem kell számítani. Hocus személyében egy varázslótanoncot alakítunk, kinek leghőbb vágya, hogy nagy varázslóvá váljon. Ebben riválisa, Pocus próbálja megakadályozni, csak rajtunk múlik, mennyi sikerrel.

A játéktér elsőre valószínűleg kissé áttekinthetetlen voltát egy nagyon jól átgondolt és adagolt segítő rész szünteti meg, így csak az alapokra szorítkoznék. Hősünk egy pallón jár ide-oda a játéktér felső részén egy golyót görgetve, felette pedig két sor egyéb golyó látható. Ezeket a labdákat ledobva kell építkeznünk. Ha összejön három egyforma vízszintesen, eltűnnek és megkapjuk az értük járó pontot. Természetesen felfelé bátran halmozhatjuk őket, így célszerű minél magasabb oszlopokat építeni a harmadik darab hozzáadása előtt. Minden egyes eltüntetett építménnyel megnyitunk a kulcsmintából egy jelet, majd ezt a mintát kirakva juthatunk a következő pályára.

Az 50 sztori által összefűzött pálya nem kevés, de a lehetőség adott véletlenszerű meccsekre is, így valószínűleg meglehetősen sokáig biztosíthatja a játék a szórakozásunkat. A remélhetőleg divattá váló honosítás is nagy pozitívum, de sajnos semmi egyéb nincs, ami kiemelné a tömegből.

Townsmen Racing

Fejlesztő: **Handy Games**

Értékelés: **9/10**

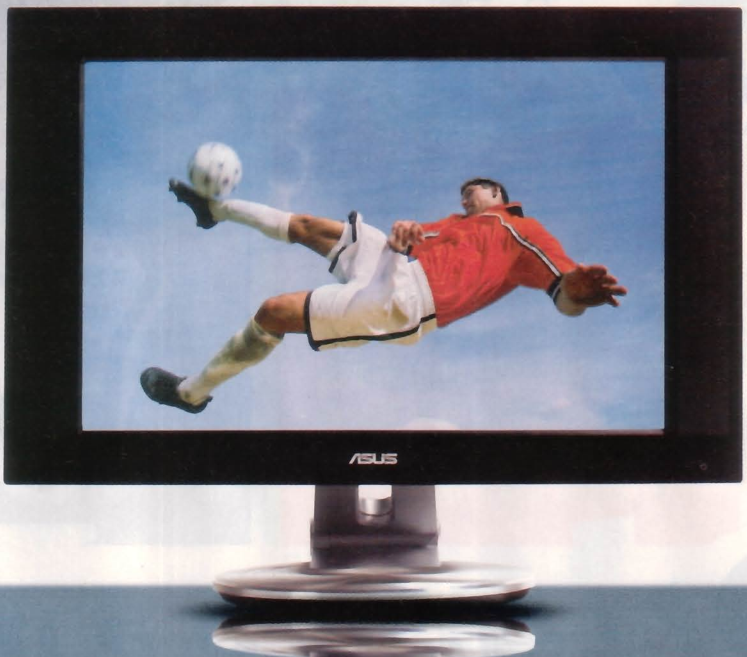
Sokféle versenyzős játékot láthattunk eddig, sőt mi több, jó pár komolytalanabb darab is akadt közöttük. Arra viszont, hogy a disznóhajtás nemes versenyszámában mérkőzzünk meg, biztosan nem volt példa. A Townsmen széria legújabb tagja szakított a bejáratott menedzser stílussal, és inkább sokkal földközelibb élmény nyújtását tűzte zászlajára.

Az első döntés elé a játékmód kiválasztása során kerülünk, gyakorolhatunk, vagy beszállhatunk a bajnokságba. Mindkét mód további két lehetőségre oszlik, a normál verseny mellett szlalomban is megmérettethetjük drágalátos malacunkat. Pályából meglehetősen sok áll rendelkezésre, a témához mérten igen változatos formában. A jószág kiválasztásának feladata is természetesen ránk hárul, az eleinte kissé kevésnek tűnő három állat mellé eredményes szerepléssel több is kinyitható. Az igazi móka viszont csak ezután jön, mivel kocáinkat sokrétűen pumpolhatjuk különböző készségekkel, mint például a nitroszerűen működő utánégető, de itt egészen más jellegű gáz adja a tolóerőt...

A grafika a Townsmen-szériától megszokottan bájosan rajzfilmszerű, süldőink megkapó igyekezettel kapkodják csülkeiket, így az animációra sem lehet panasz. A szavatosság a rengeteg lehetőségnek hála megkérdőjelezhetetlen, ha egyszer beleszeretünk a disznófuttatásba, nem egyhamar szakadunk el tőle, ráadásul a honosítás sem egy elhanyagolható tényező.

ASUS®
Rock Solid · Heart Touching

Nem mindennapi irány, nem mindennapi látvány



Az ASUS PW191 LCD monitor 16:10-es aranymetszés-arányú és 90°-ban elforgatható kijelzőjével minden izgalmas pillanatot a maga tökéletességében kaphat el!

Elforgatható panel a határtalan látványért

- A 16:10 széles képarány az emberi szem számára a legkedvezőbb megjelenítést nyújtja
- A 90°-os elforgathatóság a professzionális igényeket is kielégíti
- Csúcsminőségű Color Shine típusú panel
- ASUS SPLENDID™ Intelligens Képjavító Technológia
- Falra szerelhető kiépítés: helytakarékos és rugalmas rögzítési mód.

ASUS PW191
LCD Monitor
www.asus.com

Cenzúra a neten

Tudjuk, mit keresel...

írta · Csöndes Áron

A világ kormányai minden tőlük telhetőt megtesznek, hogy cenzúrázzák és kontrollálják a netet. Néha el-elfogadható célzattal teszik ezt, néha egészen ördögi (hátsó) szándékkal. Persze bárhonnan is nézzük, azt tapasztaljuk, hogy a nyílt, szabad és anonim információáramlás komoly ellenállással találkozik...

Vegyük például az Egyesült Államokat, ahol – legalábbis a világ többi részével összehasonlítva – minimális a kontroll. Azonban a tengerentúlon is vannak arra vonatkozó törvényi előírások, hogy a kiskorúak mit tehetnek online. Vannak aztán kísérletek arra is, hogy a törvényi szabályozáson keresztül vessenek véget az elharapódzott online pornográfiának. Azt sem szabad elfelejtenünk, hogy az amerikai kormány a terrorizmus elleni harcra hivatkozva próbál ellenőrzést gyakorolni az üzenetek felett. Természetesen bármilyen jó céllal is születtek, eme törekvéseknek elég ellentmondásos a visszhangja.

TÚL SOKAT TUDNAK

A Bush-kormányzat megkérte a legnépszerűbb internetes keresőmotorokat működtető cégeket, hogy a Child Online Protection Act (COPA, Törvény a Gyerekek Online Védelméért) foganatosítása végett szolgáltassanak ki bizonyos, általuk gyűjtött információkat. A Yahoo! és az MSN eleget tett a kérésnek, a Google azonban ellenállt. Most tekintsünk el attól, hogy a COPA egyáltalán jó ötlet-e, hiszen a tartalomszűrés egyre fejlettebbé vált az elmúlt években, ráadásul a nagyobb keresőmotorok blokkolják az igazi szennyet. Ami már érdekesebb, hogy az amerikai kormány megpróbálta a kérést saját állampolgárai előtt titokban tartani – amennyiben a Google csendben igent mondott volna, talán soha nem szereztünk volna tudomást erről az adatszolgáltatási kötelezettségről.

A széleskörű felháborodást az váltotta ki, hogy sokan ekkor döbbentek rá, hogy a keresőmotorok eltárolják az adatokat az egyedi keresésekről. Természetes, hogy a Google – vagy bármelyik nagyobb kereső – sok mindent tud rólunk, így szolgáltatják ugyanis a hirdetéseket. Azonban a felhasználókat jogosan háborítja fel, hogy ezek a motorok beazonosíthatják, ki keres és mit keres, ráadásul ezeket az információkat megőrzik. A felhasználók általában egyáltalán nincsenek tisztában azzal, milyen információkat gyűjtenek róluk a keresőmotorok, és mire használják fel ezeket az adatokat.

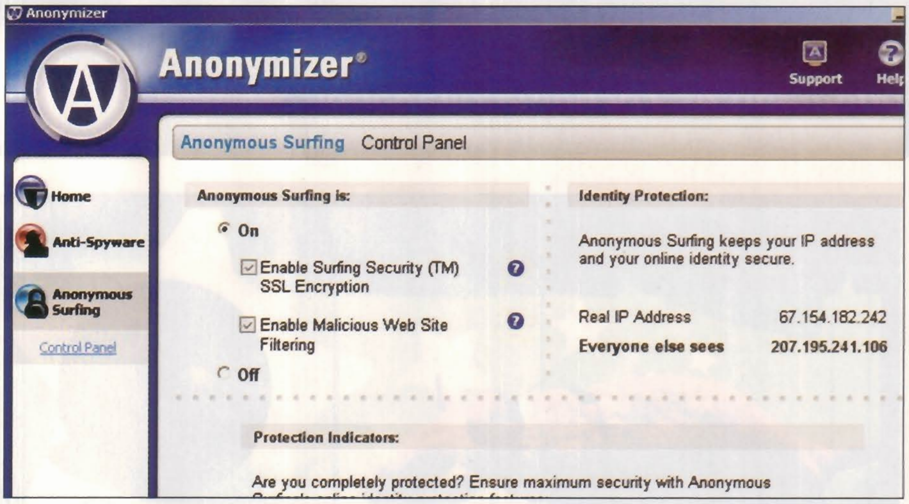
A GhostSurf igérete szerint láthatatlanok maradhatunk a neten

AMIKOR JOBB AZ ANONIMITÁS

Ha meg akarjuk őrizni kilétünket, érdemes megérteni, hogy a cégek miként követnek nyomon bennünket. A legegyszerűbb módja ennek a cookie-k használata, melyeket egyszerűen letörölhetnünk. Az IP-nyomonkövetést már nehezebb kikerülni, de lehetséges: erre szolgálnak az olyan, anonimitást biztosító programok, mint az Anonymizer, a GhostSurf, a Tor vagy a Java Anonymous Proxy. Ezek a programok a diktatúrákban, elnyomó rezsimekben élőknek is segíthetnek, azonban használatuk meghaladja az átlagos felhasználók tudását.

A legjobb megoldás az lenne, ha a cégek pontosan közölnék, mit is tesznek az információval, amit gyűjtenek, valamint hogy egyáltalán mit gyűjtenek és minek. Például tudja-e az MSN, hogy milyen Windows-zal regisztráltunk, és esetleg mire használja ezt az információt.

Több átláthatóságra lenne szükség: megnyugtató lenne például, ha a weboldalak feltüntetnék, milyen információkat gyűjtenek, és milyen céllal teszik azt. Például valószínűleg senki nem háborodna fel azon, hogy a Yahoo! egy cookie-t tárol a gépen a MyYahoo! oldalhoz, vagy az Amazon teszi ezt, hogy személyre szabott kezdőoldallal lepjen meg – de a kereséseinkről vezetett naplófájl már sokunkat zavarna.



Az Anonymizer is identitásunk elrejtését ígéri a cybertérben

SAJÁT GOOGLE KÍNÁNAK

Nehéz megőrizni az internetet szabadnak, elérhetőnek és anonimnak a nyitott, demokratikus társadalmakban is, hát még milyen nehéz az olyan zártabb rendszerekben, mint amilyen Kína. Az összes nagyobb keresőmotor behódolt a kínai kormánynak – méghozzá saját megfogalmazásuk szerint azért, mert „ez az ára a Kínával való üzletnek". Persze a maguk védelmében hozzáteszik, hogy hosszútávon az ottani internetes jelenlét hozzá fog járulni a gondolatok szabadabb áramlásához, de lássuk be, ez inkább csak a kötelező máz. A kínai piac óriási: az amerikai piac a maga 203 millió felhasználójával ma a legnagyobb, azonban meglehetősen telített, Kína viszont a második 103 millió felhasználójával, ráadásul ez csak 8 százaléka a teljes lakosságának.

A Google-nak egész mostanáig nem volt kínai oldala, a nagy keresők közül utolsóként adta be a derekát. A kínai kormány számos politikai témájú oldalt blokkol, de a felhasználók legalább tudomást szerezhettek arról, hogy egyáltalán léteznek ilyenek, és esetleg ügyesen megkerülhették a cenzúrát. Azonban a Google-nak mostantól saját kínai oldala van, ami meg se jeleníti azokat a találatokat, melyeket a kormány nem szeretne állampolgárai szeme elé tárni.

Egy kínai újságírót nemrég bebörtönöztek, miután a Yahoo! kiszolgáltatta az elektronikus levelezését, a Microsoft pedig blokkolta a kormányellenes blogokhoz való hozzáférést.

Nem csak a keresőmotorok segítik a diktatúrákat, a különböző technológiai cégek is hozzájárulnak az elnyomáshoz: adatbázisokkal, ahol könnyedén letárolhatók, ki és mit keres; tűzfalakkal, melyek blokkolhatnak bizonyos oldalakat, routerekkel, melyek rögzítik az állampolgárok online ténykedését.

Kína nem az egyetlen ország, ahol korlátozzák az internet használatát. Az USA-ban – ahogy már céloztunk rá – törvények védik a kiskorúakat, számos európai országban pedig megkötések vannak a náci vagy rasszista oldalakkal kapcsolatban. Ezek természetesen össze sem vethetők a zárt társadalmakban foganatosított intézkedésekkel. Például az iráni keményvonalas vezetés első dolga az volt, hogy teljességgel betiltotta az internetet...

Az amerikai kormány is kér, sőt követel a Yahoo!-tól és a Google-tól nagy mennyiségű adatot. Sajnos, még azok az alapvetően jó szándékú akciók is, melyek korlátozzák a net teljes körű használatát, azt az üzenetet küldik, hogy az internet korlátozása elfogadható – ez pedig hosszabb távon veszélyes lehet... ■

ITmédiaBOLT

- Fizessen elő egyszerűen és gyorsan magazinjainkra!
- Legyen az elsők között, akik hozzájutnak a legfrissebb számítástechnikai magazinokhoz!
- Vegye át előfizetett példányát boltunkban!
- Lapkiadónk valamennyi aktuális és régebbi kiadványa megvásárolható!*

Jöjjön el hozzánk Ön is! Megéri!

1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60. (a MagiComp üzletében)

Tel.: (1) 374-0322, Fax: (1) 888-3499

Nyitva: hétfőtől péntekig: 8–20,

szombaton: 10–16, vasárnap: zárva

Megközelíthető:
2-es Metró > Kossuth téri megálló > 70, 78 trolibusz
3-as Metró > Arany János utcai megállótól 4 perc gyalog, Nyugati téri megállótól 6 perc gyalog
4, 6 villamosok > Nyugati téri megálló
Trolibuszok: 70, 72, 73, 78

*Egyes régebbi lapszámok csak korlátozott mennyiségben vagy készlet hiányában egyáltalán nem kaphatók!

Computer Panoráma · CHIP · IT-BUSINESS · PC GURU · tomorrow · PLAY!

aktuális és korábbi lapszámok · könyvek · különszámok · előfizetés

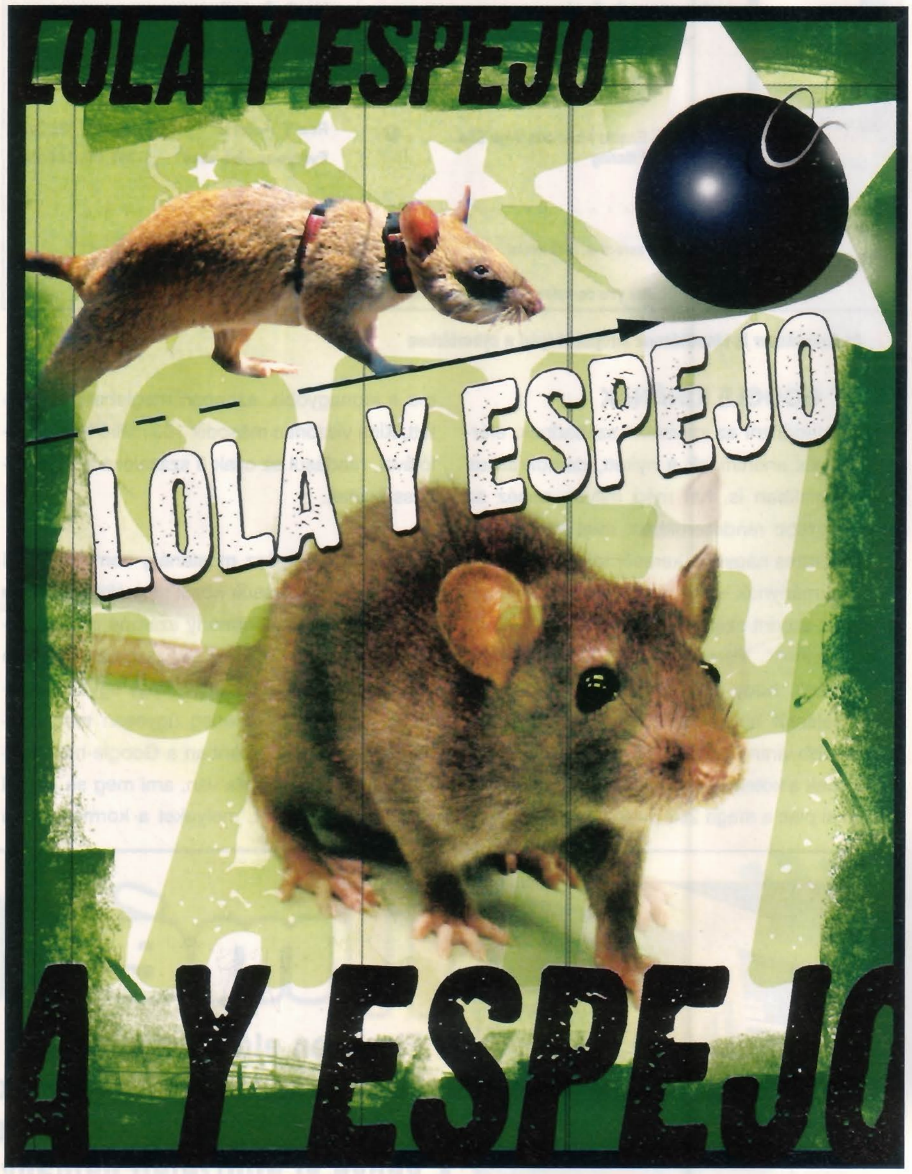
h.a.g. Hírek és érdekességek a tudomány és technika világából

irta · Joshua

Lola és Espejo

Tűzszerész patkányok

Emlékszem, néhány éve mennyire lenyűgözött a hír, miszerint az amerikai rendőrség kábítószer ellenes osztálya malacokat (!) alkalmaz a csempészet révén az országba kerülő illegális matériák felderítésére - kihasználva a derék négylábúak azon tulajdonságát, hogy szaglásuk nagyságrendekkel érzékenyebb a kutyákénál. Nos, most a kolumbiai rendfenntartók álltak elő hasonlóképp újító ötlettel, azonban, ha lehet, a főszereplők ezúttal még rendhagyóbb élőlények: konkrétan patkányok... Kolumbia több mint négy évtizede szenved a kormányerők és a baloldali felkelők váltózó intenzitású polgárháborújától, a rendkívül hosszú időszak alatt pedig mindkét fél tízezerszámra telepítette a taposóaknákat - hogy a fel nem robbant lövedékek és bombák okozta fenyegetésről most ne is beszéljünk. Ebben a veszélyes környezetben mozog két hősünk, Lola és Espejo, akik bámulatos hatékonysággal lokalizálják a robbanószerkezeteket, kihasználva azt, hogy mivel negyed kilónál is kevesebbet nyomnak, gond nélkül végiggázolhatnak az életveszélyes aknamezőkön. A két vörös szemű sztár amúgy nincs egyedül a harcban, mivel egy hatfős, a helyi rendőrakadémián kiképzett osztag tagjai. Feltételezem, utánpótlásban sincs hiány, hiszen melyik csatornatöltelék ne emelkedne szívesen a megbecsültség eme fokára?



Internet to Airline

Légiparádé

A hálózati technológiák nagyjából az ezredforduló környékére jutottak el arra a fejlettségi fokra, hogy lehetővé vált a számos különböző nehézség miatt addig szűz területnek számító repülőgépek internet-hozzáféréssel való felszerelése. A szaknyelvben csak „Internet to Airline"-nak nevezett technológia nem kevesebbel kecsegtette a felhasználókat, mint hogy több ezer méteres magasságban, ezer kilométert megközelítő óránkénti sebesség mellett sem kell lemondaniuk a világhálón való szörföles élvezetéről. Sajnos a milleniumot követő néhány év nem igazán kedvezett az ilyesfajta tervek megvalósításának, mivel 2001 szeptemberét követően a világ légitársaságai közül szinte mindegyik csökkenő utaslétszámmal, majd ennek nyomán súlyos pénzügyi nehézségekkel volt kénytelen szembenézni. A válságba került cégek többsége az egyetlen lehetséges kiutat a költségek drasztikus lefaragásában vélte megtalálni, s az ilyenkor megszokottnak mondható fűnyíró-hatás természetesen nem kímélte a tervezett információ-technológiai fejlesztéseket sem. Szerencsére akadt néhány olyan légitársaság, amely nem volt hajlandó engedni ambiciózus terveiből (legfeljebb elhalasztotta a fejlesztéseket), így a széles körben elismert Northern Sky piackutató cég tanulmányában joggal állapíthatta meg, hogy „habár a jelenlegi makrogazdasági (és légitársaság-specifikus) válság nyilvánvalóan késlelteti a légi internet-szolgáltatás elterjedését, mégis 12 nagyobb légitársaság kötelezte el magát amellett, hogy több mint 2100 repülőgépet szerel fel az ehhez szükséges eszközökkel."
Az elsők között is az első volt a német Lufthansa, amely kísérleti jelleggel 2003 januárjában indította el a FlyNet névre hallgató szolgáltatását. A kezdetben kizárólag a Frankfurt és Washington közötti járatokon elérhető légi internet oly mértékű sikert aratott, hogy a cég a próbaidőszak után valamennyi kontinentális járatán bevezette a szolgáltatást. A Lufthansa mindehhez technológiai partneréül a Boeinget választotta, amely (az európai Airbus Industries érdekeltségi körébe tartozó Tenzing Communications mellett) kevéssé meglepő módon jelenleg az ilyesfajta megoldások legnagyobb szállítójának számít. A két cég között létrejött megállapodás értelmében a német társaság mintegy 80 Boeing 747-400-es, valamint Airbus A340/A330 repülőgépét látott el a szükséges berendezésekkel.

Manapság persze az egyszerű internet-kapcsolat kevés volna az üdvösséghez, így a németek a

Hála a Lufthansának, már repülés közben sem lehet lazsálni...

tartalomszolgáltatás terén is belehúztak: a Flynet szolgáltatás keretein belül egy exkluzív portált is az utasok rendelkezésére bocsátanak, olyan aktuális információkkal, mint az időjárás előrejelzése, vagy a tőzsdei, és az utazásról, életmódról szóló hírek. Az utasok természetesen a portálon túl is akadálytalanul szörfölhetnek az interneten, sőt virtuális magánhálózatukon (VPN) keresztül saját vállalatuk intranet/email rendszeréhez is hozzáférhetnek – ezt egyébként nemrég személyesen is alkalmam nyílt megtapasztalni.

Mégis, ezért a kisebbfajta technológiai forradalomért a dicséret elsősorban nem a Lufthansát, hanem a technológiai hátteret biztosító, a Boeing birodalomhoz szoros szálakkal kötődő Connexiont illeti, lévén ennek a cégnek a kutatói által kifejlesztett adó-vevő berendezés teszi lehetővé azt, hogy a geostacionárius pályán keringő műholdak nyújtotta internet-kapcsolat stabil marad. Mindazonáltal a német társaság szakembereinek szerepe sem lebecsülendő, hiszen rájuk maradt a monstrumok bedrótozása. Márpedig ez már egy manapság szinte átlagosnak számító párszáz üléses repülőgép esetén is egyenértékű feladat egy közepes méretű cég teljes IT-infrastruktúrájának kiépítésével, és akkor még nem is beszéltünk a legújabb, immár ezres utaslétszámot megcélzó Airbus modellekről, ahol bizony egy kisvárosnyi felhasználó igényeit kell kielégíteni.

Mindez persze nem ablakon kidobott pénz: a fent említett Northern Sky tanulmánya szerint ugyanis a légi internet-szolgáltatásból származó bevétel már jövőre eléri az 1,5 milliárd dollárt, ami valószínűleg igencsak kapóra jön az amúgy folyamatosan csökkenő jegyárakkal szembenézni kénytelen légitársaságoknak.

Az elso RFID vírus

Kártevők az éterben

Európai komputerszakértők elszánt csoportja nemrégiben sikerrel demonstrálta azt, hogy az iparág minden ellentétes irányú állításának dacára igenis lehetséges olyan vírust írni, amely a rádiófrekvenciás azonosítójelhez (az ún. RFID taghez) tapad hozzá. Mivel az elmúlt időszakban az RFID lassan de biztosan korunk legelterjedtebb mikrochip-alapú nyomkövetési technológiájává vált, és számtalan kereskedelmi és biztonsági megoldás alapját képezi, a fenyegetést nem lehet elég komolyan venni. A biztonsági szakértők mostanáig azzal nyugtatták magukat, hogy az RFID chipek szándékosan alulméretezett, mindössze 128 karakternyi információt tartalmazó memóriája túl kevés ahhoz, hogy vírusok táptalajául szolgáljon. Nos az axióma megdőlésével most korábban soha nem látott krízis köszönthet az iparág eme szegmensére, mivel a fejlett nyugati államokban már most is tízmilliós nagyságrendben mérhető az ilyesfajta chipek száma, amelyet a szállítmányozástól és raktározástól kezdve, a házi és vadállatállomány nyomon követésén át a kémkedésig mindenütt alkalmaznak. Hogy a veszély még fenyegetőbb legyen, a világ legnagyobb szupermarketláncai közül is számos éppen most kezdte meg az átállást az elavult vonalkódról az új generációs RFID technológiákra.

Vervata FlexiSpy

Kémek mint mi

Azok számára, akik az ijesztő előjelek ellenére is úgy gondolták, hogy mobiltelefonos hívásinformációik és szöveges üzeneteik biztonságban vannak a szolgáltatóktól és a személyes adatainkra örökké kíváncsi államtól, valószínűleg kijózaníthatólag hathatott az az adatvédelmi elvekről folytatott vita, amely során világosan kiderült, hogy az említett adatok kezelése körül finoman szólva nincs minden rendben. Persze nem mindenki aggódik a privát tartalmak ilyesfajta ellenőrzése miatt, sőt vannak akik kifejezetten igénylik mindezt. Nos, számukra örömmel jelenthetem, hogy már nem kell mindenféle ügyészi végzéssel bajlódniuk, hiszen mostantól elegendő a bangkoki székhelyű Vervata legújabb fejlesztését, a sokatmondó nevű FlexiSpy alkalmazást megvásárolni, és máris kedvükre monitorozhatják a kiszemelt célszemély hívásinformációit, üzeneteit, sőt mobilinternet-forgalmát is – lényegében ügyet sem vetve az esetleges törvényi szabályozásra. Mindehhez alig 50 dollárnyi kiadásra, és a szoftver telepítésére van szükség, de utóbbi akár vezeték nélküli hálózaton keresztül, úgymond titokban is megoldható. Az épeszű felhasználók számára amúgy rendkívül szomorú történetben azért akad egy jófiú is, mégpedig a vírusirtóiról elhíresült F-Secure, amely habozás nélkül a trójai vírusok kategóriájába sorolta a bizonyos körökben máris méltán népszerű alkalmazást, rávilágítva arra az aprócska, ám el nem hanyagolható tényre, hogy a lehallgatás a Vervata szerverein keresztül (!) történik, vagyis nemcsak a tolvaj lopja el az adatokat, hanem a tolvajkészlet gyártója is...

Sirius 2 (erős irodai, alap játékgép) **79.100** 94.920
(AMD 3000+, 512 M, 80 G, combo, ATI 9600 pro, 5.1 hang)
Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) **107.700** 129.240
(Gigabyte K8N-E, Athlon64 3000+, 512 DDR, 120 GB HD, CDRW+DVD, GeF 6600GT, 7.1 hang, Deer 350W, bill, egér)
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **158.650** 190.380
(NF4 lap **PCIex**, Athlon64 3200+, 1GB/400 DDR, 200 GB SATA2 HD, DVD-író, GeF 6800GS, 7.1 hang, lézeres egér)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **165.250** 198.300
(ld. Sirius 3, de Gigabyte 8I945PG, P4 630 3.0GHz/2MB)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) **217.300** 260.760
(Asus A8NE NF4U, Athlon64/939 3500+, 1 GB Corsair RAM, 200 GB SATA, 16x DVD±RW 2 layer, **GeForce 7900GT**, 7.1 audio, Chieftec midi 400W, Logitech billentyű, MX518)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **229.000** 274.800
(ld.Sirius3 Max, de Abit AW8, P4 640 3.2 G/2MB, DDR2)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **391.600** 469.920
(Asus A8NSLI Premium, **Athlon 64 X2 4400+**, 2 GB RAM 36GB WD Raptor 10k rpm + 250GB SATA2, NEC 4571, **MSI ATI X1900 XTX**, Chieftec 500W, Logitech G5 laser)
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) **364.975** 437.970
(L.Sirius3Ultra, de Abit AW8Max, PentiumD 950 3.4G dual)
Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk !

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. (az Eötvös utcánál)
Tel: 413-0450 info@aliencomputers.hu
Hétfő-Péntek: 10-19, Szombat: 10-14
www.aliencomputers.hu

GIGABYTE TECHNOLOGY
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (Gigabyte notebook-ok is!), **akciókkal**
7900 GTX 512M **123.500** 148.200 K8N-SLI **19.450** 23.340
8I945P-G **21.325** 25.590 6600GT **26.900** 32.280
G-Style W511U (15.4" WXGA, PM 1.7, 512M, 60 G, DVD-RW, USB2, 1394, LAN, WLAN) **208.300** 249.960

Acer, Albacomp, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák + táskák, tartozékok, kiegészítők
NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK
Házhozszállítás az egész országban !
Az akciókról, árakról a WEB-oldalon,telefonon illetve az üzleben kap felvilágosítást !

Samsung TFT-k (3 év garancia, DVI)
2ms 19" 940BF **99.600** 119.520 17" 740BF **66.975** 80.370
4ms 19" 930BF **73.575** 88.290 17" 730BF **57.000** 68.400
6ms 19" 970P **107.500** 129.000 17" 770P **77.300** 92.760
ViewSonic TFT 17" **47.950** 57.540 19" **62.200** 74.640
Daewoo/Daytek 17" 8ms, multim., DVI **45.950** 55.140
Prestigio AKCIÓ 19" 55.950 67.140 **17" 41.650** 49.980
Fujitsu-Siemens P19-2 Pivot, DVI **103.800** 124.560
Nem találta az árlistán? Kérjen ajánlatot !
Fekete szám: nettó ár, piros szám: bruttó ár (20% ÁFÁval!)

Asus, MSI videokártyák akciója 3évgaranciával !
Asus 7900 GTX **114.200** 137.040 7900 GT **70.950** 85.140
MSI ATI X1900 XTX 512 MB **119.500** 143.400
MSI 7800GS AGP **68.200** 81.840 7600GT **46.350** 55.620
Sapphire 2 év gar. X1900XT 512 MB **106.500** 127.800
X850XT **48.200** 57.840 X1800GTO **54.950** 65.940
AGP: X800XL **47.500** 57.000 Abit X800 **37.300** 47.040
Abit 3év AW8Max i955 **28.975** 34.770 AW8 **23.400** 28.080
3év garanciás Samsung HDD-k: 80G **10.100** 12.120
160GB **14.200** 17.040 300GB SATA2 **24.500** 29.400
WD (3év) SATA2 250 **18.650** 22.380 320 **24.975** 29.970
AMD Athlon64 S939 OEM Venice 3200+ **27.250** 32.700
AMD Athlon64 X2 3800+ DualCore Box **63.100** 75.270
Intel Pentium D 930 3,2G/2*2MB cache **49.975** 59.970
Corsair 512/400 10.150 12.180 **1G/400 19.200** 23.040
GEIL 512/400 **9.900** 11.880 1G/400CL2.5 **18.975** 22.770
512/500 CL2.5 **13.100** 15.720 512/550 CL2.5 **18.525** 22.230
DDR2/800 dual kit 1G **22.850** 27.420 2G **45.950** 55.140
LOGITECH TERMÉKEK AKCIÓJA !!!
Mp3 lejátszók: Apple iPod 1GByte **18.975** 22.770
Sandisk 512MB + bővíthető, FM rádió **14.250** 17.100
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele :)

Harduer mentőöu

Gáz van a harduereddel? Megoldjuk!

írta · Cray

Kiegészítők

Szevasz Cray!

Szükségem lenne hardver ügyben a segítségedre! Szeretném, ha megmondanád, hogy az előző számban tesztelt Logitech G5-ös egérhez milyen egérpad a megfelelő, mert szeretnék venni mindkettőt. Ezen kívül még segíthetnél, hogy milyen billentyűzetet vegyek szerinted, ami elsősorban játékra lenne használva, és egy gamepadot, meg egy kormányt is ajánlhatnál, mert nem tudom ezekből milyen márkájút, és típusút érdemes venni. Na és még maradt egy kérdésem a végére, milyen típusú memóriát vegyek a gépembe, ha 2x 4GB-ot szeretnék? A pénz egyiknél se akadály, csak légyszíves segíts! A választ előre is köszi!

Üdvözlettel: A Szerzetes

Ui.: Csak így tovább az újság szerkesztésével!!!

Kedves Szerzetes!

Haladjunk sorban! A Logitech G5-ös egérhez én nyugodt szívvel ajánlom a Razer eXactMat padját, annyit kell csak tudnod, amennyit az egértesztben is leírtam: kizárólag a Speed oldalát használd a padnak G5-tel, mert a Control oldalon össze-vissza fogsz vele hadonászni. Játékosoknak szánt billentyűzetek közül jelenleg a Logitech G15 kapható, reméljük, ehhez hamarosan csatlakozik majd a Razer Tarantula nevű tasztatúrája, ami kimondottan keményvonalas játékosoknak fejlesztettek. További opció, hogy keresel egy nem túl drága, de finoman járó billentyűkkel rendelkező klaviatúrát. A név ne számítson, mert egy kétforintos DTK cucc is lehet, hogy számodra ugyanolyan vagy még komfortosabb, mint egy tízezres Logitech vagy Microsoft drágaszág. Kormányból én csak Logitechet vennék, ha a pénz nem számít, akkor a momo csúcsmodellt keresd, kb. 30 rugó környékén. Memória terén nem vagy könnyű helyzetben, mert még a legkeményebb gyártók is csak 2x1024-es Dual Kiteket adnak ki (feltételezem, hogy DDR2-ről van szó), ezért szerintem a legmegfelelőbb az lenne, ha két ilyen kitet tolnál egyszerre a gépedbe. Összeválogatott és nagynevű márkák esetében 99%, hogy a négy modul fog Dualban is menni együtt (személyes kedvenceim a rövidnevű OCZ DDR2 PC2-8000 Platinum XTC Extreme Edition Dual Channel Kit modulok, ha be tudod szerezni őket, azok a legjobbak).

Néma mikrofon

Hello PC Guru Team!

Azért írok nektek, mert a mikrofonommal bajok támadtak. A gépembe nem érkezik jel belőle (más gépeken kipróbáltam és ott működött). Tehát ugye valószínűsíthetően a géppel van a baj, csakhogy nem tudom milyen szinten. Az egyik gépnél ahol kipróbáltam szintén nem ment és ezért kockáztatom meg azt a feltételezést, hogy nem a csatlakozóval van a probléma, de ez nem kizárt. Tehát amit kérnék: segítséget, hogy hogyan tudnám magamat újra szóbeli internetes kommunikációra képessé tenni. Értem ezalatt, hogy olyan tanácsokat adtok mint pl. hogyan ellenőrizzem hogy él -e még az alaplapi csatlakozó, és ha annak semmi baja(remélem hogy nincs) akkor mit csináljak. Meg ha annak van baja, akkor mit csináljak? Vegyek új hangkártyát? (A mostani az alaplapba integrált.) A gyors választ előre is köszönöm: Gábor.

Kedves Gábor!

A Windows XP beépített ellenőrző szoftvere elég kultúrált dolog, ha az nem mutat semmiféle bejövő jelet, akkor bizony elsőre én is az alaplapi integrált csodára gyanakodnék, mint hibaforrásra. Szintén jót tenne (leveled szerint Te is erre a következtetésre jutottál), ha egy tutira működő hangkártyával is ki tudnád próbálni a cuccot a gépedben. Ha azzal megy, vegyél egy kétforintos hangkártyát (ha eddig jó volt az alaplapi, szerintem nincsen szükséged drága kártyára), és használd azzal a géped.

Gépfejlesztés

Hello!

Lenne 1 kérdésem, és elég fontos, szal please írj vissza! Tervezek gépet fejleszteni úgy 60-65 ezerért. CPU + alaplap. Én CPU-nak ezt néztem ki: Intel P4 3000E/800 1MB cache (S478) Prescott OEM /Hyper-Threading, alaplapnak pedig: Asus P4P800-X (S478-i865PE-Dual DDR400-AGP-SATA). Szerinted ez az összetétel megy együtt? Illetve, hogy ebbe az alaplapba belerakhatok-e ilyen CPU-t: Intel P4 630 3.0 GHz (S775) FSB 800MHz, 2MB L2 cache? És szerinted melyiket érdemes vennem, a második CPU-hoz válasszak esetleg egy másik alaplapot? Válaszod előre is köszönöm. Rendszeres olvasótók: G. Máté.

Kedves Máté!

Ajjaj... Az általad említett alaplap Socket478-as procifoglalattal rendelkező modell, ennek megfelelően kizárólag az S478-as Intel CPU-k mennek bele. Ilyen az általad elsőnek megemlített processzor. A másik proci már S775-ös foglalatba illeszkedő modell, tehát fizikailag sem lehetne belepasszírozni egy S478-as lapba. Ebből következik, hogy a második procihoz biza másik deszka fog kelleni, itt az én ajánlatom egy (márkánál maradva) ASUS P5LD2 SE.

Memóriahiba

Üdvözletem!

Nemrég beszereztem egy 1GHz-s Kingston Ramot. A memtest (linux 9.3) egyetlen árva hibát észlelt. Mivel nagyon macerás lenne a cseréje, szeretném tudni, nagy gond-e ez az egyetlen hiba. Ja, és még annyit hogy az időzítése SPD szerint:3-4-4-8. Nem kevés ez egy kicsit? Nem nagyon szeretném húzni, nehogy még többet hibázzon. Nemsokára úgyis veszek még egy ugyanilyet az IS7-es lapomba. A másik kérdésem: mennyi egy 3GHz-s Prescott elfogadható hőmérséklete? Aerocool HT101-es hűtőt használok, így alapon 43-44C°, terhelve 56-57C°. Gratulálok az újsághoz, nagyon eltaláltátok! A fórum is nagyon tetszik, bár a moderátorok aktívabbak lehetnének. Sajnos sok a trágár hozzászólás, ami nagyot ront egy ilyen kultúrált fórum színvonalán. Üdvözlettel: Warnen

Kedves Warnen!

Ha tényleg hibázik, akkor nem nagyon kéne az időzítéseket szorosabbra vonni, csak rosszabb lesz a helyzet. Egy hiba még nem a világ, én évekig használtam modult hat szegmenshibával, körülbelül havonta egyszer fa-

ÁLTALÁNOS tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

gyott, ami kibírható desktop felhasználás esetén (az operációs rendszer Windows XP volt). HT-101-gyel ezek a hőadatok teljesen rendben vannak, 65 fokig mehet a proci, feljebb ne nagyon (BIOS-ban 70 celsiusra célszerű állítani a riasztási hőmérsékletet).

CPU fan

Csá!
Azt szeretném kérdezni, hogy mi lehet annak az oka, hogy CPU fan vagy valami ilyesmi 210, és ilyenkor így folyamatosan jelez a gép, hogy valami gond van, ennek mi lehet az oka?
Előre is kösz: Balázs.

Kedves Balázs!
Kissé hézagosak a megadott infók, de kizárásos alapon a CPU cooler ventijének fordulatszámáról lehet szó. Itt tényleg nagyon kevés a 210-es érték, a szabványos fordulatszám percenként általában 1000-1500 (halk cuccnál), és 2000-3000 (átlagosan zajos darabnál) között alakul. Szerintem csak tele van porral a ventilátor, ezért nem tud rendesen forogni. Ezt könnyedén ellenőrizheted, ha letermeled a számítógépház takarólemezét a megfelelő oldalon, és bekapcsolod a gépet. Ekkor figyelmezz a kérdéses légkavaróra és azonnal látni fogod, ha túl lassan forog. Ha megvan a hiba, kikapcsolt állapotban célszerű kiszerelni a coolert és kifújni az egész gépházat (a coolert is) nagynyomású levegővel. Portalanítás után egy kis varrógépolajjal időlegesen meggyógyítható a ventilátor, de ha csúszócsapágyas változatról van szó, ez csak időleges megoldás sajnos.

Hőmérséklet határ

Üdv Mindenkinek!
Nem tartalak fel sokáig titeket: Msi nx7800gtx videokártyán a maglassulási küszöb 115 fokra van belőve. Ez nem túl sok egy picit? A kártya az újabb játékoknál olyan 75-80 fokig melegszik, ez még elfogadható, ugye (nincsen húzva)? Tisztelettel, Balu.

Kedves Balu!
115 fok az iszonyú sok, vedd vissza 85 fokra, és mindenképp alkalmazz valamilyen kiegészítő hűtést a VGA-kártya környékén. Erre kiválóak a különféle méretben kapható rendszerhűtő ventillátorok. Nézd meg, hogy a gépházban a VGA elé/mögé mekkora az a maximálisan elférő venti méret, amit még fel tudsz szerelni akadálymentesen. Ezután a sarki hardverbótba' szerezd be a cuccot, az ára valószínűleg 1500-3000 forint környékén lesz mérettől és márkától függően. Otthon aztán úgy kellene felszerelned a propellert, hogy a ház belsejéből kifelé fújja a felmelegedett levegőt, ezáltal juttatva friss aeróhoz az izzadó VGA-kártyádat (szerencsés esetben 4-8 fokot lehet így lefaragni a VGA hőmérsékletéből, ami pont elég a biztonságos üzemeléshez).

200 helyett 130 giga

Hi!
Most vettünk egy 200 gigás Samsung vinyót és a gép 130 gigát ismer fel belőle. Mit tegyek, hogy a többi 70 gigát is felismerje? Amúgy ezt a vinyót másik gép sem ismeri fel teljes egészében, de másik ilyen vinyót sem, tehát nem ez hibás! A segítséget előre is köszönöm!
Danny
Ui: Király az újság!!!

Kedves Danny!
Ilyen helyzet tipikusan akkor áll elő, ha az alaplapi IDE vezérlő nem ismeri az UDMA-133-as szabványt, ezért nem ismeri fel korrekten a 100 GB-osnál nagyobb merevlemezeket. Ez az összes régebbi alaplapra értendő, korrekt tájékoztatást (mivel nem írtad meg az alaplap típusát) ezúttal a gépkönyv adhat. A másik gép valószínűleg szintén régebbi alaplapra épült, ezért a hibajelenség is ugyanaz. Ha viszont a lap ismeri az UDMA-133-as szabványt, érdemes lenne egy tesztprogrammal ellenőrizni, hogy a HDD hibátlan-e. Ilyen tesztprogramja szinte minden merevlemezgyártónak van, de a Samsungé nem tartozik a jobbak közé, így én a Maxtorokhoz kifejlesztett PowerMax nevű programot ajánlom, ami más gyártók modelljeit is kultúráltan ismeri fel. A program a www.maxtor.com-ról letölthető.

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

Sikertelen tápcsere

Sziasztok!
Sajnos komoly gondok vannak a konfiggal! A régi Chiftec 420W-os (dual fan) tápomat lecseréltem egy Enermax Lyberti 620W-os szépségre, és itt kezdődött a baj! A gép már kb. 4 hónapja ment a telepítés óta, tehát a win már eléggé a végét járhatta, mindenesetre simán ment! Mikor megjött, nagy örömmel beszereltem az új csodát, és meglepi ért! Mihelyst bejött a win háttér befagyott a Win! A második reset után már a win csík is befagyott! Itt jöttem rá, hogy reinstall kell! (de előtte még visszaraktam a régi tápot 2 próbaresetre) Reinstalláltam az XP-t, és ráraktam ami kell! Nod 32 antivírust, AD-Aware-t, és Kaspersky tűzfalat! A win természetesen SP2-es! A gép 3 napig ment hibátlanul, aztán megint jött a csíkfagyi, és a nyolcadszorra talán belépek! Ezen a ponton visszaraktam a régi tápot, és ismét újrahúztam az XP-t! Mondanom sem kell, nem volt szerencsém, de így legalább bírta 5 napig az XP! Ismét total reinstall, és 3 napos tesztelés vette kezdetét, ami magában foglalta a legfrissebb driverek telepítését, memtest ment 22 órát, chdsk mindkét winyón! Semmi, és a gép

hamarosan ismét behalt! Még BIOS-t is frissítettem! Közben a másik tápot teszteltem egy másik teljesen jó gépben, és ott azóta is jól megy! Aztán mikor matattam a kábelekkel sikerült nyomnom egy BIOS resetet! Így 2 hétig bírta a gép, de aztán megint jöttek a gondok! Most mindig csak másodszorra indul el az XP csík! Ja, megpróbáltam Rackel is, úgy jól ment, de nem volt lehetőségem hosszan tesztelni! Bár az eredeti winyóval is megy simán reset után 2-3 napot hibátlanul! Játszani csak a WoW-val játszom, de mással nem merek! Szinte már fáj az egész, légyszi segítsetek gyorsan! A konfigom:MSI K8N Diamond alaplap, MSI 7800GTX VT2D256E, 1GB OCZ RAM, AMD A64 3500+ proci, Samsung 200GB SATAII/160GD ATA, LG DvD író, Asus CD író, és a táp most egy Chiftec 420W-os!
Válaszotokat előre is köszönöm: András6800

Kedves András6800!
Ezek a tápok olyan minőségi szintet képviselnek, ahol egy ilyen konfiguráció kiszolgálása nem okozhat problémát. Előfordulhat, hogy a frissen vásárolt tápegység hibás volt, erre nagyon kicsi az esély, de azért ezt az alternatívát sem árt észben tartani. Ám a hibaleírás alapján én elsősorban az XP-t hordozó HDD-re gyanakszom. Az általad említett diagnosztikai szoftverek közül is kimaradt a jó öreg PowerMax (Maxtor tesztprogi) és a DFT (DriveFittnessTest, IBM-Hitachi tesztprogi). Ezek, bár nem kimondottan Samsung HDD-khez készültek, jól használhatóak ebben az esetben is. Ha a winchesterek hibátlannak bizonyulnak a tesztek során, mégiscsak a friss táppal lesz a gond. Vidd vissza és próbáld meg garanciában elrendezni a dolgot.

DVD-olvasó hiba

Hello PC Guru!
Valami gond van a DVD-olvasómmal. 5 lemezt próbáltam (NFS Underground, Harry Potter and the Goblet of Fire, Haegemonia, Chaos League, Age of Empires II) ki, ebből 2 DVD-ROM. A DVD-k működtek, de a CD-k re azt jelezte, hogy nincs benne lemez. Compact Disc/DVD olvasó és íróm van egyben. Nagyon kéne a segítségetek. Hű és előfizető olvasótok Gezajozsi

Kedves Gezajozsi!
Sajnos nem írtad meg, hogy milyen márkájú a drive-od, ezért csak általánosságban tudok tanácsokat adni Neked. Az említett problémának számos oka lehet. Egy haldokló íróval összegányolt lemezt gyakran még a legkiválóbb olvasókkal sem lehet rendesen beolvasni. Ugyanez a helyzet a nagyon gyenge alapanyagra megírt adatokkal is. Ha a lemezek, amikkel az íráshoz használtál, kommersz minőségűek, az olvasód pedig már nem mai csirke, elképzelhető, hogy a két tényező szerencsétlen következménye lett az általad tapasztalt hibajelenség.

Több kérdés

Hali Guru Team!
Gépem adatai: ASUS A8N-E alaplap, AMD Athlon 3000+ proci, Inno3D GeForce 6800 GT (PCI Express) VGA, 2 GB RAM (Kingston), 400W táp, 120 GB vinyó és természetesen Windows XP SP2. A vinyó kivételével minden féléve lett felújítva.
1. 1-2 játéknál (pl. BF2) sercegést hallok a hangfalakban. Ez mitől van?
2. Hogy lehetséges az, hogy egy ilyen kaliberű gép elvérzik az újabb játékok alatt (pl.: FEAR, CoD 2) ha egy kicsit is feljebb állítom a grafikát? 1024*768-as felbontáson high beállítások mellett szeretnék legalább 50 fps-t kapni, de csak szeretnék...
3. A gépem elavult, vagy csak az új játékoknak vannak atombrutál követelményeik? Szerintetek mi a gyenge pont és mire cserélnétek le?
4. Nagyon jó az újság, így tovább.
Tonymaster

Kedves Tonymaster!
1. Ez lehet a gyenge minőségű hangládák bűne, ezen kívül néha a noname hangkártyák szoktak zajongani a gépben.
2-3. Ez a gép nem elavult, ellenben a mostani játékok tényleg kissé hardverzabálóra lettek tervezve, ez ellen sajnos nincs mit tenni.
4. Köszönjük, köszönjük...

Kártyaolvasó

Tisztelt PC Guru Team!
Szeretném a segítségeteket kérni. Van egy kártyaolvasóm. Egyik nap azt hittem elromlott, mert rácsatlakoztattam a gépre, bedugtam a kártyát és nem jött be se a sajátgépbe, se a Total Commanderbe az USB jele. Még a tálcán is megjelenik az ikon, és ha rámegyek, mutatja a négy lyukat, ahova lehet kártyát tenni, de a gép mégsem érzékeli. Próbáltam megcserélni a két lyukban az USB-ket de egyikben sem ment. Érdekes, mert az egerem is USB-s és azt mind a két helyen érzékeli. Úgyhogy a géppel van valami nagy gubanc (gondolom). Lehet, hogy valami le van tiltva? Már kétszer is újratettem a Windows-t de az sem segített. Ha van valami ötletetek vagy bármi, akkor légyszi írjatok. Előre is köszi!
Tisztelettel: Áron

Kedves Áron!
A kártyát ki kéne próbálni egy másik olvasóval, vagy fényképezőgéppel, vagy akármivel, néha ezek is meg szoktak dögleni. Ha a kártya tutira jó, akkor viszont az olvasód mondott csütörtököt.

TFT beszerzés

Kedves Cray!
Szeretném atomreaktor mélységű 19 colos GABA CRT-met LCD-re cserélni. Kinéztem egy ViewSonic VX924 19" TFT monitort, mely 3 ms-os válaszidővel rendelkezik. Szeretném tudni, hogy ez a 3 ms mennyire szükséges játékhoz, megéri-e akár a 2 ms-os változatra hajtani, vagy esetleg egy 4 ms-es Belinea 101927 19" TFT LCD monitor is megfelel? Köszönöm a választ kimerítő kérdésemre: InThaBox

Kedves InThaBox!
Szerintem 4ms alatt már nem jelentős a javulás, bár én elvakult CRT-hívő vagyok, de most úgy gondolom, hogy körülbelül fél év múlva már én is eltemetem őket, és felesküdöm a jobbfajta TFT-kre... Válogass nyugodtan a 4ms-os cuccok közül, azoknak a sebessége már bőven alkalmas a játékra.

Újrainduló gép

Tisztelt PC Guru!
Én olyan problémával fordulok Önökhöz, hogy a gépem egy régebbi játéknál mondjuk 2 és fél óra múlva újraindul, míg egy másik, de újabbnál kb. 45 perc múlva. Mostanság cseréltem videokártyát, lehet hogy amiatt (régen 128MB-os nvidia volt és most 256MB-os nvidia van)? Sajna nincs pénzem, hogy elvigyem szerelőhöz és megnézessem és a baráti körömben is nagyon kevesen vannak. Kérem Önöket, hogy minél több lehetőséget írjanak le, hogy mi lehet a baj, vagy ha már találkoztak ilyennel, akkor mi oldotta meg a problémát. A tanácsokat előre is köszönöm: Ádám.

Kedves Ádám!
Ha régen nem volt ilyen gond, ellenben az újabb játékokkal már előfordul, akkor szerintem a melegedés lesz a fő gond. Az újabb játékok ugyanis jóval intenzívebben veszik igénybe a hardverelemeket, ami miatt a gép több hőt is termel. A túlmelegedés pedig rendszerint fagyáshoz vezet. Vannak ingyenes szoftverek, amik nagyon kultúráltan képesek szinte minden hőt termelő részegység hőmérsékletét mérni. Ilyen például a Lavalys gondozásában készülő Everest Home változata, vagy az alaplapgyártók saját monitorozó programjai. Ezek egyikének feltelepítése után érdemes ellenőrizni a hőmérsékleti adatokat. Általánosságban a 60-65 fok feletti értékek már magasak, 65 fok fölé nem szabad engedni sem a VGA-kártyát, sem a processzort. Ha mégis meghaladják az értékek ez említett határt, akkor (VGA esetében) kiegészítő hűtés, illetve (CPU esetében) nagyobb cooler a megoldás. (További gond lehet, hogy tele van a gép porral, ez esetben egy alapos takarítás is csodát tehet. – Joc)

www.textboy.hu

Garantáltan csak 1 SMS!

Csengések - SMS

poli- 06-90-629-333

mono- 1795

	poli	mono
Monthy Python - Favágódal	PG190161	PG90250
Police - Every Breath You Take	PG190313	PG90962
Rém rendes család	PG190051	PG90654
Ricky Martin - I Don't Care	PG190985	PG93588
Robbie Williams - Tripping	PG190987	PG93590
Shakira - La Tortura	PG190935	PG93538
Shinedown - Save Me	PG191025	PG93628
Simon Webber - No Worries	PG191059	PG93661
Sweety - Tweet Tweet	PG191030	PG93633
T.A.T.U. - Friend or Foe	PG191058	PG93660
The Pussycat Dolls - Stick with You	PG191026	PG93629
Tony Christie - Amarillo	PG191031	PG93634
Valami Amerika	PG190366	PG91494
Yonderboi - Were You Thinking of Me?	PG191027	PG93630
2Pac ft. Elton John - Ghetto Gospel	PG191032	PG93635
Aerosmith - Walk This Way	PG190234	PG91265
Alien Ant Farm - Smooth Criminal	PG190236	PG90984
Arash - Boro Boro	PG190751	PG93514
Ashlee Simpson - L.O.V.E	PG191060	PG93662
Axel F - Crazy Frog	PG191029	PG93632
Back II Back - Mindent_l távol	PG191062	PG93664
Belga - Szerelmes vagyok	PG190992	PG93595
Body Rockers - I Like the Way You Move	PG191033	PG93636
Bow Wow ft. Ciara - Like You	PG190995	PG93598
Caramel - Várt váratlan	PG191013	PG93616
Crystal - Ha arra ébredek	PG191067	PG93669
Deep Dish - Dreams	PG191051	PG93653
Depeche Mode - Precious	PG190979	PG93582
Desperado - Gyere és álmodj	PG190370	PG91763
Eros Ramazotti & Anastacia - I Belong to You	PG191069	PG93671
Fiesta - Mindig csak vártalak	PG190953	PG93556
Gáspár Laci - Ma éjszaka	PG190982	PG93585
Global Deejays - Starts on 45	PG191053	PG93655
Gorillaz - Dare	PG190996	PG93599
Gwen Stefani - Luxorious	PG190997	PG93600
Jamiroquai - (Don't) Give Hate a Chance	PG191017	PG93620
Juanes - La camisa negra	PG190998	PG93601
Keresztapa (Godfather)	PG190617	PG90226
Kistehén Tz. - Szájbergyerek	PG190746	PG93486
Knight Rider	PG190067	PG90212
Korn - Twisted Transistor	PG191018	PG93621
Macskajaj	PG190166	PG92490
Madonna - Hung Up	PG191000	PG93603
Madonna - Sorry	PG191054	PG93656
Mariah Carey - Don't Forget About Us	PG191019	PG93622
Martin Solveig - Jealousy	PG191052	PG93654

Hogyan tölts le:

küldd el a kiválasztott termék kódját SMS-ben a 06-90-629-333 -ra (mini mozi, színes háttér, poli csengés, java játék) vagy a 1795 -re (mono csengés) és már a telcsiden is van!

Textboy

Színes hátterek - SMS 06-90-629-333

© Mobibase

Real Tone - SMS

06-90-629-333

böffentés	PG199071
csúszkálás effekt	PG199099
feszültség	PG199087
fogmosás	PG199083
fuldokló köhögés	PG199079
hortyogás	PG199082
leesés effekt	PG199100
nő ásít	PG199084
nő hahotázik	PG199090
orrfújás	PG199074
ováció	PG199093
pokolgép	PG199063
rekedt síp	PG199101
soul dúdolgatás	PG199075
szitár játék 1	PG199077
tehéndiskurzus	PG199094
titokzatos hangok	PG199085
üzemi sziréna	PG199057
Wake Up! (zenei kísérettel)	PG199086

JAVA Játék SMS

06-90 629-333

MINI Mozik - SMS 06-90-629-333

TÖBBSZÓLAMÚ ÉS REAL TONE CSENGÉSEK CSAK AZ ARRA ALKALMAS KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETŐK LE! • SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK, MINI MOZIK LETÖLTÉSÉRE CSAK AZ ARRA ALKALMAS SZÍNES KIJELZŐS KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETŐK LE! Mono csengés: 480 Ft/SMS. • Polifónikus csengés, színes háttérkép csak aktivált wappal tölthető le! • A http://wap.textboy.hu/jatek WAP oldalon megtudhatod, telefonodon melyik játékok futnak. • A többszólamú csengőhangok, real tone, színes háttérképek, mini mozik, java játékok sms díja 959 Ft/sms • Polifónikus csengést, mini mozit és színes háttérképet Vodafone-ról csak a NET előfizetéssel rendelkezők tudnak letölteni. - Info: TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 • További info: www.textboy.hu

Szoftver mentőöv

A PC Guru megoldja a problémádat!

írta · Gandalf

Net-megosztás

Sziasztok!

Végső elkeseredésemben hozzátok fordulok. Mióta van internetem, a hálózatom a bátyám gépével meghalt. Látja egymást a két gép, mégse működik. Nem tudok hálózati helyeket létrehozni. Az internetet szeretném megosztani. Hogyan kell? XP van mind a kettőn.

Remélem, tudtok segíteni.

Üdv Csaba

Kedves Csaba!

A legkényelmesebb, és talán a legbiztonságosabb megoldás az lenne, ha úgy 8-10 ezer forintot beruháznál egy olcsóbb router (például DLink DL604) megvásárlásába. Természetesen más modellek is megfelelnének, de erről tudom, hogy megbízható, és sok helyen kapható. Ezzel két legyet üthetsz egy csapásra: kapsz tűzfalas védelmet is biztosító routert, amely tehermentesíti a gépeteket (nem kell feltétlenül személyi tűzfalat is futtatni), nem az XP-nek kell megosztania az internetelérést, és bármikor bármelyik gép a másiktól függetlenül is használható – másrészt a készülék egyben egy négyportos switch is, ami megkönnyíti a helyi hálózat kialakítását.

Eltűnt szabad hely

Sziasztok!

Van egy eléggé súlyos problémám! A közelmúltban elhalálozott a DVD-olvasóm, s mivel az írómra 2 év garit kaptam, úgy döntöttem elég egy optikai eszköz is. A napokban vettem észre, hogy egy DVD kép törlése után nem szabadul fel az a bizonyos 4 GB.

A dolog odáig fajult, hogy a reálisan elfoglalt max 10GB helyet 115(!) GB-nak látom.

Tisztelettel: Szemenyei Zsolt

Kedves Zsolt!

A szemetest is ürítetted? No és a TEMP foldert/foldereket?

MSI kiterjesztés

Sziasztok!

Lenne egy problémám a géppel, és pedig az, hogy nem akarja felismerni az .msi kiterjesztésű fájlokat. Tudnátok segíteni rajtam?

Légyszi értesítsetek emailben vagy tegyétek be a következő számba.

Előre is köszi: Levi

Kedves Levi!

Az MSI kiterjesztés a Microsoft Installer programhoz tartozik. Az ilyen fájlok egy olyan csomagot rejtenek, amit a Microsoft Installer program telepít fel a számítógépre. Ha a gépeden még nincs telepítve, először ezt a programot kell feltenned.

Külön program van Windows 9x/ME-hoz és a Windows NT/2K/XP sorozathoz:

InstMsi_9x.exe - Microsoft Installer Windows 98-hoz

InstMsi_nt.exe - Microsoft Installer Windows NT-hez

Telepítés után a szokásos móka következik, azaz legalább egy újraindítás, hogy beregisztrálja magát, és magához ragadja az MSI kiterjesztések kezelését.

Vírusirtó

Sziasztok!

Az lenne a problémám, hogy szeretnék vásárolni egy vírusirtót otthoni használatra, de nem tudom eldönteni, hogy melyik szoftvert lenne érdemes megvásárolni. Én nagyon szemezek a NOD32-vel, egyrészt mert 5000 HUF-ból kijön (diákkedvezménnyel 50% kedvezmény van), de nem tudom hogy ez a program elegendő-e vírus elleni védelemre, illetve hogy megállja-e a helyét. Az sem elhanyagolható szempont hogy mennyire foglalja le a gépet, mert WOW közben nem szeretném, ha beszaggatna meg ilyenek. Másodszor milyen ingyenes vírusfalat érdemes használni? Előre is köszönöm a választ.

Üdv. Shadowduet

Kedves Shadowduet!

A NOD32 kifejezetten jó választás. A jelenlegi leggyorsabb, az élvonalbeli keresők közül a legkevésbé terheli a gépet, a hivatalos VirusBulletin teszteken évek óta folyamatosan dobogós helyeken teljesít, általában az első helyen. A progi megfelelő beállításokkal nem csupán a hagyományos kártevőket szűri ki, illetve csípi nyakon, de a kémprogramokat és a rootkiteket is. A vírusfal kifejezést nem értem. Ha van egy hatékony víruskergetőd, akkor emellé már csak tűzfal kell. Ez lehet a Kerio Personal Firewall 4, a ZoneAlarm, az OutPost, és még vagy egy tucatnyi hasonló található, amelyek ingyenesek és nem járnak le.

Boot probléma

Hello Gandalf!

Reméltem, hogy nem kell majd ide írnom, de...

Nos az volt, hogy újratettem a Windows-t, lepartícionáltam a területet (Windows 2000-ről van szó). Sikeresen feltettem, amikor indítom, két operációs rendszert jelez: mindkettő Win 2000, válasszak. Az elsőt kiválasztom, hát nem megy, fekete képernyő. A második megy simán. Mi lehet a gond? Mert az biztos, hogy csak egyszer van rajta, pedig kettőt érzékel, esetleg nem tudtok valami beállítást, amivel automatikusan a másodikra megy? Újratelepítettem a Win-t, megint partícionáltam, de még mindig kettőt jelez ki! Előre is kösz a segítséget: gerri15

Kedves gerri15!

A probléma oka az, hogy az újrapartícionáláskor a Windows nem fizikai törlést végez, csak logikait, és ha a méretet közben nem változtatod, akkor megtalálja, és sajnos használatba veszi a régebbi fájlokat. A te esetedben a C: meghajtó gyökérkönyvtárában levő BOOT.INI fájlt kell megszerkesztened. Szerkesztés előtt azonban le kell venned róla a rejtett és read-only attribútumot, például a Total Commander segítségével.

Ha az attribútumokat elrendezted, akkor megszerkeszted a tartalmát akár a Notepad segítségével, akár a Total Commander szerkesztés funkcióját használva. A lényeg, hogy ki kell iktatnod (törölnöd kell) a nem működő választékhoz tartozó sorokat az [operating systems] szekcióból.

Én a helyedben minden eshetőségre készen a szerkesztés előtt készítenék belőle egy másolatot, pl. boot.in_ néven, hogy kéznél legyen, ha elrontanád a szerkesztést. A javasolt műveletek után az eredményt elmented, majd újraindítást követően remélhetőleg már csak a valóban működő indítási alternatívák jelennek meg a bootmenüben. Részletesebben lásd a Windows 2000 saját súgójában.

Virtuális memória

Hell GURU!

Két kérdésem van

1.1 GB memóriánál mennyi virtuális memóriát ajánlotok? (WinXP SP, játszok, dvd-t írok, netezek)

2. Dióhéjban le tudnátok írni, hogy mire használható a Symantec cégnek a Norton Ghost programja? Előre is kösz! PanzerMarduk

Kedves PanzerMarduk!

1. Én alapos lemezellenőrzés és egy azt követő defragmentálás után 256 MB-ra állítanám be a lapozófájl legkisebb és legnagyobb méretét. Hacsak valamilyen program nem igényel ennél többet (ez sajnos bármikor előfordulhat), ennek elégnek kell lennie. Ha mégsem, legfeljebb megduplázni érdemes. Ritka az olyan eset, amikor 1 GB RAM mellett fél gigánál nagyobb lapozófájlra lenne szükség. Ha csak írsz és lejátszol DVD-t, ez bőven elég, szűkössé akkor válhat, ha komolyabb videoszerkesztési vagy kiadványszerkesztési munkába kezdenél.

2. A Norton Ghost egy lemezkép készítő-kezelő. Biztonsági másolatként lemezkép (image) készíthető akár az egyes kiválasztott partíciókról, akár az egész merevlemezről. Arra is felhasználható, hogy egy merevlemez tartalmát egy másikra költöztessük át, még akkor is, ha a két egység mérete és kialakítása jelentősen eltér. A további szolgáltatásokról, lehetőségekről lásd még a Symantec oldalát: http://www.symantec.hu/region/hu/product/ng_index.html

Több partíció

Sziasztok!

Azt szeretném megtudni, hogy lehet-e egyszerre több op. rendszer a gépemen, az egyik partícióban van az XP és még szeretnék egy Milleniumot a gépre rakni. Akkor hogy kell tenni (össz 3 partíció), hogy indításkor én választhassam meg az op.rendszert? Válaszotokat előre is köszönöm, ColdFusion

Kedves ColdFusion!

Kérdésedre a válasz: természetesen lehet! Akár több tucat is, ha van elég hely a rendszer, program- és adatfájloknak a merevlemezen.

Az XP és a Millenium tervezett együttesénél vedd figyelembe, hogy amíg az XP a teljes lemezterülethez hozzáfér, addig a Milennium csak a FAT32 partíciókat látja, az XP-nél általános NTFS partíció(ka)t nem.

Általában azt szokás javasolni, amikor különböző Windowsokat akar valaki telepíteni a gépére, hogy kezdje a régebbiekkel. Így a te esetedben előbb le kellene szedni az XP-t, és csak a ME után visszatenni. Egy javasolható összeállítás: C: partíció legyen 30 GB, FAT32 a Milenniumnak, D: partíció legyen 120 GB, FAT32 az adatoknak, E: partíció legyen 8 GB, FAT32 a lapozófájlnak és temp fájloknak, F: partíció legyen 30 GB, NTFS az XP-nek. Ezt majd az XP telepítőjével kell létrehozni.

Amikor az XP-t telepíted, és azt választod, hogy a másik mellé telepítesz, akkor felkerül egy bootmenü, ami a gép bekapcsolásakor lehetővé teszi a választást a két, esetleg több operációs rendszer indítása között.

Létezik természetesen olyan megoldás is, amihez nem kell eltávolítani a már fent lévő XP-t. Ez azonban több tapasztalatot, tudást és gyakorlatot igényel, mint amivel jelenleg rendelkezel, ezért ezúttal inkább eltekintek a hosszadalmas és szerintem felesleges ismertetéstől. ■

LEVROV

írta · Zak leurou@pcguru.hu

Olla olvasók!

2006.04.28. - 14:32
PC Guru szerkesztőség

Sasa belép az ajtón. A közelben ólálkodó Zak elérkezettnek látja az időt némi számonkérésre.

- Te Sasa, mikor lesz már teljes játék a Pokoli Szomszédok 2?
- Hagyjál már ezzel a Szomszédokkal, te találtad ki az egészet, sosem volt szó róla, hogy megvesszük... különben is, most Tomb Raider van.
- Persze, de azért mégis jó lenne...
(Sasának közben csörög a telefonja)
- Öőő... közbejött valami, másik teljes játék kell.
- Akkor jöhet Woody?
- Nem, én egy másik második részre gondoltam.
- Áááá, nem tudsz olyat mondani, amitől most ezt annyiban hagynám!
- Deus Ex 2.
- Öőő... oké, meggyőztél!

Árvizsgálat

Bele is vágok a közepébe! Miért drágább ugyan az a játék konzolra, mint PC-re? Na nem arra gondolok, hogy 1-2 forinttal, hanem kemény magyar 5 ezresekkel. Az egyik haverom azt mondja konzolra nehezebb másolni a progikat, azért... Tehát minél nehezebb másolni annál drágább? Ebből az következik hogy minél inkább másolnak egy játékot annál olcsóbb és minél inkább a gyárit veszik annál drágább!! Na akkor , hogyan is van ez?! A fejlesztésre nem foghatják, meg a rezsire sem, mert az a PC-s verziónál ugyan úgy megvan. Ebből az a gondolatom támad, hogy nem fedi a valóságot az a kifogás, hogy azért drága mert másolják!
Pechman

A dolog meglehetősen összetett, mondjuk csak az, hogy a kiadóknak „adót" (szép szóval royaltyt) kell fizetniük a konzolt gyártó vállalat felé, ami jelentősen megdobja a költségeket (a gyártók ezért tudják akár veszteségesen árulni a konzolokat, mert a játékokból utána ez megtérül számukra). A mai levrovra egyébként ez lesz a jellemző: sok témát érintünk, amire megpróbálok tömören válaszolni. Ilyet még úgysem csináltunk...

Cikkírókat találtunk

Nem, nem felejtettük el a cikkírói pályázatunkat, csak kicsit alábecsültük a lelkesedéseteket... Javában zajlik a beküldött pályamunkák átolvasása, értékelése, rostálása (a szerkesztőség lassan olyan mint egy Megasztár-zsűri) – jövő hónapra kiválogatjuk a legjobbakat, akik aztán további rettenetes próbatételeknek lesznek alávetve, mígnem az utolsó túlélő a Guru-csapat tagjává válik!

Hippi vámpírok

Tisztelt Szerkesztőség!
Nem tudom, hogy észrevettétek-e, de egy vámpír van a szerkesztőségben! Ugyanis Chrisnek csak a nevét látom a PC Guru 2006/4-es szám csoportképén, a testét nem, pedig szerintem fényképezésnél még ott állt. Én a helyetekben félnék...
Ul.: Egyébként a számhoz adott teljes játék nagyon tetszik.
Üdvözlettel:
Vlad Cepes, ismertebb nevén gróf Drakula

Rettegve tisztelt Cepes úr! Ha jobban megnézed a képet, látszik, hogy Chris neve az Ételbár feliratot viselő helyi lokálra van kiírva, innen pedig már csak egy logikai ugrás arra következtetni, hogy derék kollégánk a fényképészet helyett éppen habzsolt, vélhetően pacalt kenőmájassal. A hasonló szellemű leveleket megelőzendő: a mostani képek nem egy füstös hippi-kiránduláson készültek, csak Gaben mostanság túl sokat nézte a Szelíd motorosokat és a Hairt...

Helyreigazítás

Szia! Türelmes ember lévén vártam, hogy a 4 héttel ezelőtti bakidat korrigálod a levrovban és tessék! 1 szó sem! Miről is van szó? Te azt merted állítani, hogy a CB rádiónak köze van a rádióamatőrökhöz. Nos kb. annyi, mint magyar politikusnak az igazmondáshoz. Naah szóval! Legyél szíves helyreigazítás közzétenni a levrovban mihamarabb, mert ez a kijelentésed nemcsak engem, de még jónéhány 10000 magyar rádióamatőrt sért. Nem is beszélve a sok-sok milliónyi külföldiről...
Gábor

Ezúton megkövetem a profikat és a (rádió)amatőröket. Azt azért elárulhattad volna, mit kellett volna írnom helyette, mert így most tájékozatlanul maradtam.

Ötletek

Szervusz Zak! Lenne pár kérdésem nyugi nem lesz nehéz! 1. Lehetne az olvasóknak csinálnia olyan e-mail címet mint a tiétek tehát ....@pcguru.hu? 2.A PSP-ről mi a véleményetek megéri, érdemes venni? 3 Ahogy szoktam olvasgatni a Levrovot mindig látom valakitől hogy szeretne teljes játékot kérni nos, mi lenne ha egy egész játáksorozatot adnátok a Guruhoz?? (jó tudom elég ratyi ötlet)
Ui. Az új játék 'értékelő' nagyon jó lett sokkal színesebb

1. Nem, ez a szerkesztőség tagjainak van fenntartva. Jelentkezni kell a cikkíró pályázatunkra, bekerülni, és máris lesz ilyen címed. 2. Szeressük! 3. Úgy érted, minden lapszámhoz egy sorozat játékot? Hááát, a főnökség annyira biztos nem örülne.

Krémes újság

Ahoj Guru. Nem lehetne valamit kezdeni az újság színezésével? Általában a vonaton szoktam olvasni a PC Gurut Pest és Nagykanizsa között. A vonaton meleg van s az újságból tapad a kezemre az összes festék. Szépek-szépek ezek a szöveg-hátterek, csak sajna mire Kanizsára érek általában könyéktől középső újvégéig tiszta szmötyi vagyok :) Az újság meg tele randa ujjlenyomattal...
Maradtam kiváló tisztelettel,
Braghar

A problémát jeleztük a nyomda felé, már utasították a kutató részlegüket egy izzadásgátló festék kifejlesztésére. Addig meg azt üzenik, használj légkondis vonatot, vagy húzzál kesztyűt. Még jó, hogy nem Amerikában vagyunk, mert akkor még be is perelhetnél minket a kezed pigmentállományának megváltoztatása miatt...

Aki kérdez: Gezajozsi

Hi Zak
-Nagyon jó az újság és tudod mi a legjobb? Nem? Hát arról van szó hogy a szülinapomon jelenik meg a következő lap.(Szeretem a Tomb Raidert) **(Most már mi is megint szeretjük, na de ez hogy jön ide? Egyébként boldog szülinapot!)**
-Szerintetek milyen a Carmageddon és ezt hol tudom megszerezni? **(Amikor 1997-ben megjelent, nagyon jó volt – ma már valószínűleg nem ájulnál el tőle. Egyébként az E3-on jó esélyel lesz kint új Carmageddon, inkább várj arra...)**
-Szülinapi ajándéknak melyik jobb? Guild Wars, Crashday vagy AoE 3? **(Hát ez leginkább attól függ, hogy mivel szeretnél játszani – online szerepjátékkal, autós őrülettel vagy stratégiával...)**
-Most talán hülyének néztek de Birkás Peti miért kap tiszteletszámot a Guruból? (Csak fél éve olvasom a levrovot) **(Ő írja a külvilág rovatot.)**
-Mit csináljak azzal a gyerekkel, aki azzal dicsekszik hogy neki az összes játék megvan csak másoltan? **(Hát, szerintünk semmit. Esetleg rajzolj neki egy kazuárt...)**

Az álom PC

A múlt hónapban kisorsoltuk és mára már át is adtuk az álom PC-t Palotás Károly orosházi olvasónknak, aki valószínűleg azóta is maximális felbontáson Oblivionozik. A további nyeremények sorsolását az E3 után tartjuk így azok nyerteseinek a névsorát a következő Guruban olvashatjátok!

KÉPALÁÍRÁS pályázat

Múlt hónapban dupla képaláírás-pályázatunk volt, ennek megfelelően most kétszer két nyertest hirdetünk - íme:

"Íme megérkeztünk az egész seregünket ellátó Szotyi TSZ-hez!"
Hajós Endre

"Pataki Attila image-et váltott, de a dal a régi: A kör közepén állok..."
Botta György

"Imádkozz, hogy a friendly fire off-ra legyen állítva!"
lali25

"Szóval szerinted van rajtam egy kis súlyfelesleg, meg narancsbőr? Ne aggódj, rajtad biztosan nem lesz!"
Tenebra

A GYŐZTESEKNEK GRATULÁLUNK!

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

-Ugye nincsen olyan engedély, ami megengedi hogy másoljuk és eladjuk a játékokat? **(Nincs)**
-Innen mondom Béla Bácsinak, hogy nekem tetszett a Chaos League. **(Hallod, Béla?)**
-Ugye nem igaz hogy Sztöki elmegy. Majdnem könnyeztem, amikor olvastam a cikket... **(Nem, pont az a lényeg, hogy „Sztöki" jön. Igaz, főállásban egy másik újságnál van, de most legalább könnyebben lehet csapkodni, ha megint késik a gurus cikkeivel. És elhiheted, késik...)**
-Szerintetek elhiggyem egy gyereknek, hogy a CoD 3-at itt Magyarországon tesztelik? **(Gondolom ez a másolós gyerek, ez esetben lásd azt a választ. Ha nem az, akkor viszont már két rossz embert ismersz, tehát rossz társaságba kerültél, kezdj futni a másik irányba!)**
-Szerintetek, ha laptopom van, akkor mit csináljak, ha elavult a kártyám? **(Ezt mondjuk egy laptopszervízben kellene megkérdezni, de megreszkírozunk egy választ: cserélj videokártyát - vagy lapotopot)**
-Mondjak meg valamit? **(Mindenképp!)**
-Kinek van Gyűrűk Urás társasa?(ez már az utolsó kérdés) **(Hancunak van)**
Hű olvasótok (Már előfizettem {-_-})
Gezajozsi

Közkívánatra újra: Izé

Banán!
Szétszedtem a gépet és megpuszíltam a VGA kártyát. Azóta mindig „elpirul" a monitor!

Kazuár! Ezentúl ez lesz a standard válasz az Izé-levelekre, egyben a PC Guru kabalaállata is. Hogyhogy miért? Izé-témában nem teszünk fel kérdéseket, értem?!

Aranyoskám

Csá Zak! Amikor pénteken megvettem a PC Gurut, odaadtam az újságot a nővéremnek, aki pár lapozás után felsikoltott hogy DE ARANYOSAK!!! Én persze kíváncsi voltam, hogy kik, megkérdeztem tőle mi baja, ő erre rámutat Sasa és Hancu képére. Szóval üdvözletem nekik.
Helló
Gábor

Sürgősen javaslom egy minimum 12 dioptriás szemüveg beszerzését a nővérednek. Habár a Kis Gömböcöt nem említette, hozzá lehet hogy elég lenne a 8-as is.

Fantasy jogászok

Sziasztok!
Egy jogi kérdésem lenne.
Írok egy könyvet már régóta, és a történet alapját az Icewind Dale nevű játék képezi. A történet fővonala szinte teljesen követi a játékét, de nem a játék történetét írtam le. Azt szeretném tudni, hogy írhatom-e úgy a könyvet, hogy nyilvánosan ki lehet-e adni, vagy csak a saját szórakoztatásomra marad.
Kösz előre is:
Pordy

Elvileg - sőt, gyakorlatilag is - az Icewind Dale, és az egész Forgotten Realms világ jogai a Wizards of the Coast cégnél vannak, úgyhogy az esélyed a legális publikálásra nem túl magas (kivéve, ha lefordítod angolra, elküldöd nekik, ők meg annyira imádják, hogy félredobnak minden szokásjogot, és azonnal leszerződtetnek tizenhét kötetre). Viszont ha megkeresel egy nyomtatott vagy webes fanzine-t, fórumot, ott minden további nélkül közzéteheted a művedet. Ennek viszont az a hátulütője, hogy ebből meggazdagodni nem fogsz. Mi mindenesetre sok sikert kívánunk, és ha elküldöd Chrisnek a kész művet, a DVD-n akár mi is közkinccsé tesszük.

Gyere őrült!

Tisztelt Sólyom László elnök úr!
Ezt a levelet azért fogja végigolvasni mert Önhöz szól! Had jutassam eszébe hogy létezett karierje során egy bizonyos Hitler úr. Ön vele aludt, ba***tt illetve megengedte hogy folytogató, szorító kezei közt legyen tulajdon nyaka éjjeleken át. Miután tehát megengedte, hogy Hitler folytogassa önt, sajnos agya friss vér hiányában meghibbant. Ez akkor történt amikor én

aprószent voltam és nem tévesztem most Önt össze valaki mással mivel, hogy Ön volt az egyedüli magyar akinek nevét megtudtam, ugyanis sokan aludtak Hitlerrel abban az idoben.

(Itt még tiz bekezdés volt hasonló stílusban, de azért az már túl sok lett volna a jóból...)

Most pillanatnyilag azt találtam ki, hogy tessék engem az újvidéki pszihijátriáról kihúzni (szép szóval, hadicsellel, katonai úton - mindegy), és nekem munkát találni úgy, hogy többé nekem pszihijátriai intézménybe ne kelljen mennem, mert nem bun Hitlerrol és Musszolinirol nyilatkozni ott ahol nemakarták egyik kilétét sem bizonyítani. (Ez erosen terhelo vád Budapest részére is.)
Tisztelettel: ifjabb Stanyó Károly
Szerbia és Montenegró

A fentieket változtatás nélkül közöltük le, mindenféle korrekció nélkül (egyedül egy nem nyomdaképes szót távolítottunk el). Az igazság az, hogy elhűltünk, azt ugyanis tudtuk, hogy a PC Gurut sokan olvassák határainkon túl is, azt azonban nem, hogy „pszihijátriákon" is hozzá lehet férni magazinunkhoz. Egyébként a levelet nem csak mi kaptuk meg, sok újság szerkesztősége, például a HVG és a Magyar Nemzet is részesült ebben az örömben. Válaszolni azonban csak mi mertünk, mégpedig a „lolfejű nő" (illetve az éppen máshol tartózkodó Chris email-fiókja) segítségével. Reméljük, következő hónapban az ügy folytatásáról is be tudunk számolni!

Hűha, mennyi választ írtam, ideje aludni térni. Hűvös is van, az eső is esik, úgyhogy holnap indulok nyaralni. Találkozunk négy hét múlva, sziasztok.

Zak levrov@pcguru.hu

Transamerica

Transzszexuális. Mi jut eszünkbe, ha arra gondolunk, hogy akadnak emberek, akik ellenszegülve a természet akaratának, életük egy pontján úgy döntenek: ellenkező nemûre operáltatják magukat? Viszolygás, ellenszenv? Nincs ezen mit csodálkozni, hiszen nem hétköznapi dologról van szó, ám érdemes elgondolkodni azon, vajon ezek az emberek miért is lépnek erre az útra. A megoldást természetesen nem mi adjuk, de tudunk egy tökéletes alapanyagot, ami alkalmas lehet a válaszok megtalálására. Az alkotás a Transamerica, középpontjában a megpendített kérdéskörrel, egy férfival, aki mindenáron nővé szeretne válni. A téma ne rettentsen el senkit, amit kapunk, az nem túllihegett dráma, hanem kalandos road-movie, ami meglehetősen sajátos cselekmény segítségével vázolja fel előttünk a kényes téma legelemibb pontjait. A filmnek az elgondolkodtató alapmotívumot kellő humorral sikerült párosítani, anélkül, hogy átesne a ló túloldalára, s miközben jól szórakozunk, szép lassan elmélyülünk egy olyan világban, amit egyáltalán nem ismerünk, felfedezve annak minden árnyoldalát és motivációját. A Transamerica tökéletes egyveleg, hiszen a nem mindennapi történet mellett a színészek is remekelnek, a rendezés tökéletes ritmusú, egy percre sem hagy lankadni, s nem is ámít cukormázzal, köze nincs a happy giccs tucatalkotásokhoz. Sajátos mozi, sajátos kikapcsolódás, igazi üde színfolt, olyan meglepetés, ami sokkal többet ad, mint amit a csomagolás sejtet.

Összegzés: A tavasz meglepetésmozija, nagyszerű színészekkel, hangulattal és fajsúlyos tartalommal.

Hossza ▪ 103 perc
Rendezte ▪ Duncan Trucker
Szereplők ▪ Felicity Huffman, Kevin Zegers, Fionulla Flanagan

PC Guru Index:

05.05

Meccslabda

Match Point

irta • Birkás Péter

A meglehetősen sekélyes, utánérzéssekkel és gyenge próbálkozásokkal tarkított első negyedév után úgy tűnik a mozikba megérkezik lassan az erősítés. Mondanunk sem kell, tűkön ülve várjuk Tom Cruise harmadik lehetetlen küldetését, vagy, csak hogy a hármasnál maradjunk, az X-Men csapat szintén trilógiát építő legújabb epizódját. Ám a kasszaágyúk mellett igazi komoly alkotások is érkeznek, s mi ezek közül éppen Woody Allen friss munkáját vesszük terítékünkre. A mozi több szempontból is meglepő, hiszen annyi év után Woody elszakadt New Yorktól és Londonba helyezte a cselekményt, továbbá egy számára eddig ismeretlen műfajba tett utazást. Ami első körben egy bűnös románcnak tűnik, az a szemünk láttára változik át komoly thillerré, feszült, lebilincselő pillanatokat garantálva a nézőknek. A történetvezetés zseniális, a csavarok valóban ütősek, az apró rendező képes sokkolni közönségét, s miközben bravúrosan tekeri a szálakat, még arra is van ideje, hogy egy reális képet fessen a tőlünk (és tőle) olyan távol álló angol arisztokráciáról. Mindez persze mit sem érne megfelelő színészek nélkül, ám direktorunk ezúttal is a tutiból választotta, hiszen a végzet asszonyának szerepébe Scarlett Johanssont helyezte, aki (megint csak) mindenkit elhomályosít a vásznon. Az eddig ártatlan lánykákat alakító színésznő ezúttal bebizonyítja, miben is rejlik igazi tehetsége, és alakításával felhelyezi a koronát erre a nagyszerű filmre.

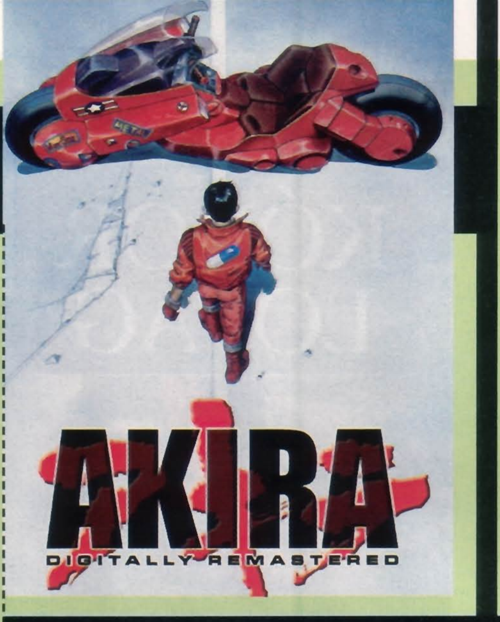
Összegzés: Woody visszatért, és új belépője zajos: fordulatos, meglepő, hatásos alkotás a lehengerlő Scarlet Johanssonnal a főszerepben.

Hossza ▪ 124 perc
Rendezte ▪ Woody Allen
Szereplők ▪ Jonathan Rhys Meyers, Scarlett Johansson, Matthew Goode, Emily Mortimer, Brian Cox

PC Guru Index:

05.05

AKIRA



Pont egy hónappal ezelőtt keseregtem a Vándorló palota felett, és idéztem meg az Akira DVD-változatát, ami május hónapban végre megjelenéssé érik, megmutatva, milyen is az, mikor egy kultikus remekművet annak megfelelő formában juttatnak el a vásárlókhoz. Otomo mester zseniális alkotása nem is olyan régen futott a mozikban, rengeteg régi rajongót újra felcsigázva, és számos újat magához vonzva. A korábbi ígéretekhez híven a lemezeken akad is extra bőven, minden anime-rajongó bátran csemegézhet az itthon (sajnos) még egyedülállónak tekinthető felhozatalból. Az első lemezen magyar audiokommentárral hallgathatjuk végig az alkotást, amit a Magyar Anime Társaság közreműködésével készítettek. Ha inkább olvasni szeretünk, feliratból is dupla a választék, hiszen választhatunk a moziverzió és az eredeti szövegkönyv alapján készült szövegből. Az első korong mindezek mellett tartalmaz még némi előzetest, egy interjút a rendezővel és eredeti szövegkönyv részleteket. A duó második darabján az Odeon moziban lezajlott díszbemutatót és Varró Attila bevezetőjét tekinthetjük meg, továbbá kapunk egy negyvenhat perces kisfilmet, képgalériát, és egy dokumentumfilmet, amiben a keleti alkotásokban jártas Varró Attila elemzését követhetjük végig. Mindezek mellett fellelhetjük az alkotóknak szánt (azóta Japánba postázott) ajándék molinót, továbbá kis ügyességgel a rejtett extrákra is rábukkanhatunk. Az Akira tehát egy lelkes munka eredménye, teljes egészében kuriózum magyar kiadás, ami egyes pillanatában a legjobb külföldi megjelenésekkel vetekszik.

Akira

2 lemez
Rendező ▪ Katsuhiro Otomo
Szereplők ▪ Rajzfilmfigurák
Hang ▪ magyar (DD 5.1, Surround), japán (DD 5.1, Surround, DTS)
Kép ▪ 16:9 (1.85:1)
Felirat ▪ magyar
DVD Start ▪ Május 14.

05.05

Az elnök emberei

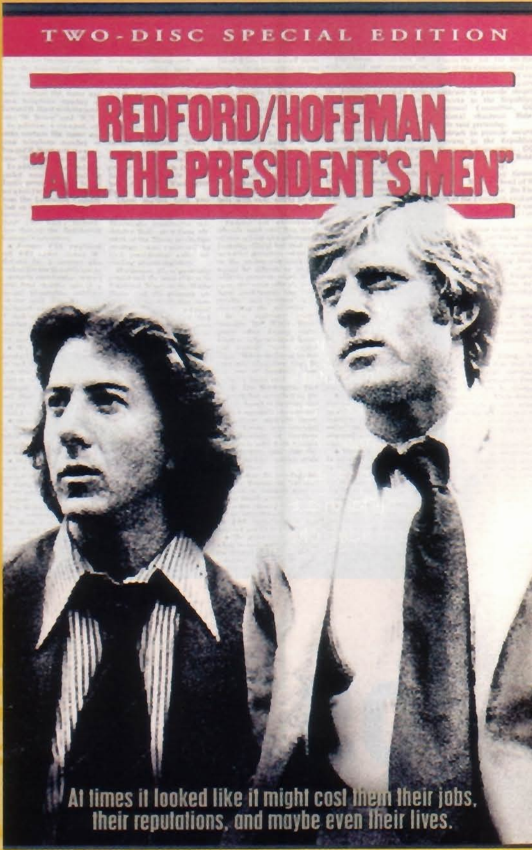
A Watergate. Egy épület, ami napjainkra fogalommá vált, s olyan ismert, hogy még hazánkban is mindenki tisztában van vele, kihez és mihez kapcsolható ez a fogalom, és a mögötte megbúvó eseménysor. Amerika történelme jócskán meg van tűzdelve az elnökök botrányaival, de a Watergate-ügy talán mind közül a legismertebb és legemlékezetesebb. A Nixon lemondásához vezető eset hatalmas port kavart, amiben igen jelentős szerep jutott két újságírónak: Bob Woodwardnak és Carl Bernsteinnek. Az ő nyomozásukat és harcukat dolgozza fel Az elnök emberei, amely önmagában is hiánypótló alkotás, ha pedig sorra vesszük az extrákat, akkor nyugodtan mondhatjuk: kötelező darab (bosszúságot csak a mono hang okoz). A kiadás két lemezzel várja a filmbarátokat, amelyből az elsőn egy audiokommentár található Robert Redford közreműködésével, továbbá egy előzetescsokor Alan J. Pakula (a rendező) egyéb munkáival. A második korongon kisfilmekkel bővíthetjük ismereteinket, első körben máris akad két werk, amelyek két különböző szempontból járják végig a film elkészítését. Ha ezeken túlestünk, jöhet a többi anyag, melyek közül egy a botrány kirobbantásával foglakozik, egy az ügy hátterével, míg az utolsó a Dinah! című showműsor egy részletét tartalmazza, Jason Robards (az egyik szereplő) szereplésével. Jó hír, hogy a második lemezen minden extra magyar feliratot kapott, így nem maradunk le semmiről, a film mellett nyugodtan merülhetünk el a legalább olyan érdekfeszítő részletekben is.

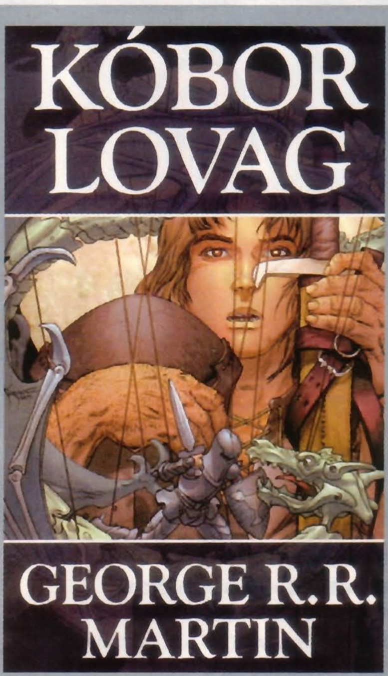
All the president's men

2 lemez
Rendező ▪ Alan J. Pakula
Szereplők ▪ Robert Redford, Dustin Hoffman, Jason Robards, Hal Holbrook
Hang ▪ magyar, angol, spanyol (mono)
Kép: ▪ 16:9 (1,85:1)
Felirat ▪ magyar, angol, spanyol
DVD Start ▪ Május 16.

PC Guru Index:

04.05





Kóbor Lovag

GEORGE R. R. MARTIN

Nem tudni, vajon a Delta Vision kiadó az egyre aktívabb hazai képregény piac lendületét felismerve, vagy korábbi terv alapján döntött-e képregény kiadása mellett, de annyi bizonyos, megtörtént a lépés, és a maga nemében hiánypótlónak tekinthető kiadvánnyal bővítették az egyébként sem olyan szegényes kínálatot. A kiadó múltját tekintve nem csodálkozunk, hogy első képregényük kapcsán egy számukra ismert műfaj, a fantasy mellett döntöttek. A Kóbor Lovag George R. R. Martin a Jég és Tűz dala című regényciklusához kapcsolódó alkotás, mely egy képzeletbeli lovagi korba repít vissza minket, beavatva többek közt a lovagi tornák és hatalmi harcok világába. A feltáruló történet nem túl bonyolult, de annál élvezetesebb, bizonyosan mindenki kedvelni fogja, aki valaha is érzett egy csekély vonzalmat a lovagos-sárkányos történetek iránt. A bevezető jellegű cselekmény mellé jobbfajta rajzstílus dukál, kicsit talán plasztikus egy középkori történethez, de nem lehet egy szavunk sem, főleg ha figyelembe vesszük, hogy a kiadás milyen igényes formában látott napvilágot.

Delta Vision
PC Guru Index:
05.05

Nigel Findley

LX-IR

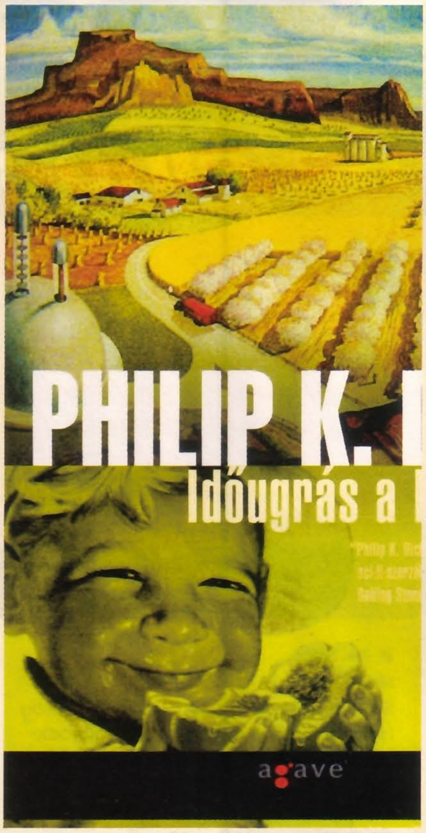
Hazánkban töretlenül népszerű Shadowrun világ számtalan izgalmas regénnyel ajándékozta már meg az Árnyvadász szerelmeseit, s időről-időre felbukkan egy-egy olyan kötet, amely érdemes arra, hogy utánnyomás készüljön belőle. Ebbe a körbe tartozik az LX-IR is, ami bizonyosan sok emberben kellemes emlékeket ébreszt. A helyszín a már ismerős (kissé torz) jövő, furcsa szerzetekkel, mágiával és elektronikus beültetésekkel tarkítva. Történetünk e világ legveszélyesebb bugyraiba vezet minket, az utcára, ahol mindennaposak az Elixír által szedett áldozatok. Az LX-IR komoly hallucinogén chip, ha az ember egyszer kipróbálja, soha többé nem akar mást. Dirk Montgomery úgy gondolja, őt már nem érhetik meglepetések, mindent látott, mindent ismer, ám hamar rájön: tévedett. Árnyvadászként egy olyan ügybe bonyolódik, ami túlmutat ismeretein, gonosz és idegen dolgokkal találja szemben magát, olyanokkal, melyek könnyen a túlvilágra segíthetik, ha nem elég óvatos. Dirk és az LX-IR találkozása talán a Shadowrun legizgalmasabb regényében öltött testet.

Beholder Kiadó
PC Guru Index:
05.05

Időugrás a Marson

Philip K. Dick

Itt a tavasz, és a Könyvfesztiválra időzítve az Agave Kiadó újabb Philip K. Dick kötettel (mely az ötvenedik kiadás az „istállóban") kedveskedik az olvasók/rajongók számára. Reméljük a science-fictiont sajátosan értelmező szerzőt már nem kell senkinek bemutatni, s vannak jó páran az olvasóink között, akik legalább olyan áhítattal várják az újabb megjelenéseket, mint mi magunk. A legújabb regény – ahogy a cím is mutatja – ismét a Földön túlra vezet minket, egész pontosan a Marsra, ahol a tízes éveit taposó Manfred Steiner egy fogyatékos gyermekek számára létrehozott táborban éli mindennapjait. Az ifjú Manfred nem is sejti, hogy egyszerre két veszély is fenyegeti életét, hiszen a hatóságok szeretnének megválni a hozzá hasonlóktól, míg a gátlástalan Arnie Kott a fiú rejtélyes képességeit szeretné kiaknázni. Orvosok szerint ugyanis Manfred képes érzékelni a jövőt, és az ilyen képességek még a távoli jövőben is igen komoly kincsnek számítanak. Dick regénye a megszokott furcsa sci-fi, kellő adag paranoiával és érdekes fordulattal, nem hiányozhat egyetlen gyűjteményből sem.



Agave Könyvek
PC Guru Index:
05.05

Warner Music

PC Guru Index:

03.05

MATCH Point soundtrack

A meglehetősen egyedi filmeket készítő Woody Allen minden egyes új alkotását kíváncsi izgalom előzi meg, s ha az utóbbi időben akadt is néhány gyengébb munkája, azért az ember nem csügged és felkapja a fejét, ha új moziról kap hírt. Nem volt ez másként a Match Point esetében sem, ám mivel magára a filmre még várni kell egy keveset, gondoltuk az alkotáshoz tartozó filmzene-lemezzel ütjük el a várakozás napjait. Felszínes tájékozódásunk eredményeként érdekes meglepetés fogadott a lemezt a lejátszóba helyezve: nem megszokott filmes taktusok, nem holmi popzenei válogatás fogadott, hanem valami egész komolyabb. Komolyabb, a szó szoros értelmében, hiszen az album kilenc szerzeménye egytől egyig a komolyzene vonalát erősíti, olyan szerzőktől, mint Verdi, Gomez, Donizetti és Rossini, magas kvalitású tenorok és szopránok előadásában. Ha tehát nem vetjük meg az áriákat és egyébként is vonzalmat érzünk eme zenei irányvonal iránt, az album minden bizonnyal tökéletes választás, ellenben hétköznapi filmzenéseknek és könnyűzene rajongóknak nem kifejezetten ajánlott.

Memories of a Geisha Soundtrack

Warner Music

A véletlennek köszönhetően aktuális zenerovatunk ismét filmzenerovattá szűkült, hiszen mindhárom választott albumunk egy-egy a mozikban játszott, vagy a közeljövőben mozikba kerülő alkotáshoz kapcsolódik. Jelen lemez szerzője a sokat emlegetett John Williams, aki mostanában nem csak a Spielberg-féle München filmzenéjének megkomponálására szakított időt, hanem bevállalta az Egy gésa emlékiratait is. Alapjáraton az ember azt gondolná, két ilyen kaliberű munkát nem lehet igényesen elkészíteni, de mivel mi a filmmuzsikák egyik fenegyerekéről beszélünk, meg kell említenünk: bizony Mr. Williams ezúttal is hozza a tőle elvárt színvonalat. A keleti ízzel megfűszerezett album igazi hangulatdarab, tele finom megoldásokkal és világhírű művészekkel, úgymint a csellista Yo-Yo Ma, vagy hegedűs Itzak Perlman. Az Egy Gésa emlékiratai valódi atmoszférazene, instrumentális hangözön, bensőséges zenei világgal, precízen kivitelezett munka, kifejezetten nyugodt pillanatokra.

PC Guru Index:

05.05

Warner Music

PC Guru Index:

03.05

Underworld: Evolution Soundtrack

Harmadik lemezünk ismételten egy válogatásalbum, ám ezúttal nem a komolyzene világából, hanem egy sokkal fiatalabb és populárisabb közegből, a metál és a rock műfajából szemezgető korongról van szó. Ezen persze nem csodálkozunk, hiszen mi más is társulhatna egy olyan filmhez, amelyben jobbára Vámpírok és Farkasemberek aprítják egymást kisebb-nagyobb darabokra. Az összeállítás láttán az ember mégis kicsit összerántja a szemöldökét, hiszen az egyes számok összeválogatása meglehetősen rapszodikusra sikerült. Igaz ugyan, hogy egy műfajon belülről kapunk különböző jól hangzó neveket, de talán mégsem szerencsés, ha vegyítjük egymással a black metalt, a hörgős zúzdát vagy éppen a nu-metalt. Aki elkötelezett híve valamely irányzatnak, az máris érzékelheti a problémát, hiszen ezek a stílusok ritkán járnak kéz a kézben. Éppen ezért, a film alatt megfelelően dübörgő szerzemények sora egymás mellé pakolva főleg elvakultaknak okozhat élményt, rétegződött hallgatók sűrűn nyúlnak majd a léptetés gomb felé.

E3 beszámoló

Amikor ezek az oldalak kikerülnek a nyomdából, már javában tart Los Angelesben a világ legnagyobb játékshow-ja, az E3. Ha közvetlenül a megjelenés után olvasod ezeket a sorokat, biztos lehetsz benne, hogy a PC Guru csapata ezekben a pillanatokban is éppen interjúk, bemutatók, és zárt ajtók mögötti prezentációk között rohangál, hogy négy hét múlva első kézből számolhasson be nektek az elkövetkező egy év legjobb játékairól. Jelenleg úgy 50-re tippeljük azt az oldalszámot, amibe még éppen be tudjuk majd préselni a legizgalmasabb újdonságok bemutatását…

Rise of Legends

A Rise of Nations pár éve egyszerre vitte tovább az Age of Empires és a Civilization örökségét – meg is lett az eredménye egy szakajtónyi Év Játéka díj, és egymillió fölötti eladott példányszám képében. A folytatás egy egészen egyedi fantasy világba kalauzolja el a játékosokat, hogy újabb merész játékmenetbeli újításokkal, és immár a tartalomhoz méltó, szemet gyönyörködtető grafikával próbálja megismételni, vagy túlszárnyalni az előd sikereit. A négy hét múlva esedékes tesztig lehet gyakorolni a DVD-n található demóval!

Ghost Recon Advanced Warfighter

A Ghost Recon eddig csak a harmadik számú Tom Clancy-sorozatként szerénykedett a Rainbow Six és a Splinter Cell mögött – ám ennek az Advanced Warfighter hamarosan véget vet, ugyanis az X360-as változat és a PC-s demó (ott van ez is a DVD-n!) alapján már most kijelenthetjük, hogy az év egyik legjobb kommandós akciójátéka lesz. A további – még vadabb – kijelentések és Tika őrmester mexikóvárosi jelentése a következő számban várható…

Sin Episodes I: Emergency

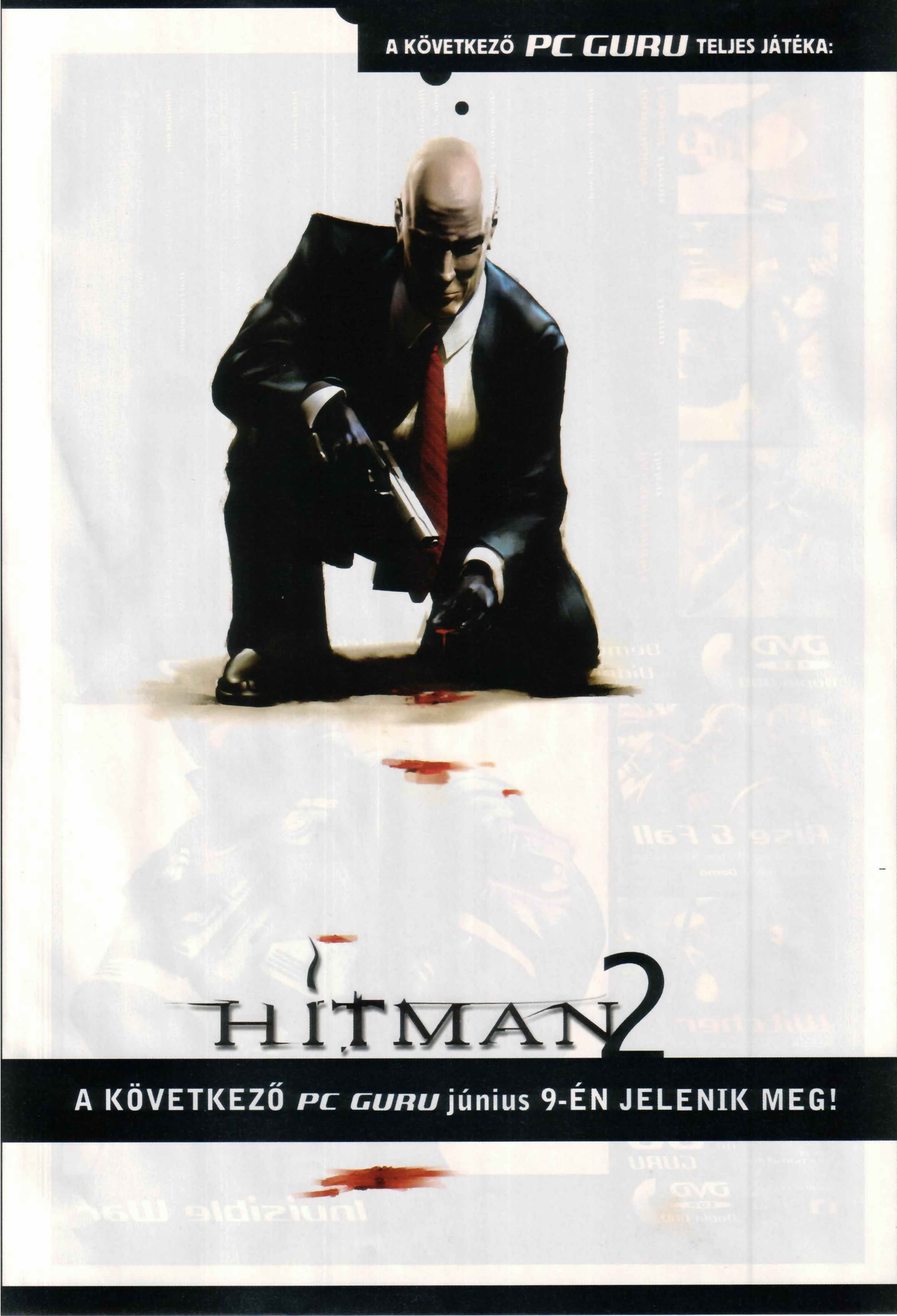
Elég ironikus, hogy a Sin első részét anno a Half-Life szorította ki a reflektorfényből, a folytatás pedig most a Half-Life 2 motorját használja… A méltatlanul elfeledett játék most a Steamről epizódonként letölthető formában tér vissza, még több akcióval, régi ismerősökkel és új arcokkal, hatalmas fegyverekkel, autós üldözésekkel, belemenős dumákkal, macho főhőssel és szexi csajokkal. Hogy egy B-kategóriás akciófilm minden hozzávalójából sikerül-e Levelord (régi cimboránk és kedvenc játékdesignereink egyike) csapatának jó játékot összehoznia, kiderül a következő hónapban!

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: Hitman 2: Silent Assassin

Mivel Lara nemigen kedveli a Windows XP-t (az Eidosnál már bőszen dolgoznak a programozók, hogy lebeszéljék erről), ez kissé felborogatta a teljes játékaink szépen betárazott sorrendjét – ennek megfelelően a jövő hónapban régi ismerősünk, a 47-es ügynök ugrik be megmenteni a helyzetet. A hidegvérű bérgyilkos karácsonykor már vendégeskedett nálunk egy teljes játék erejéig, a mostani folytatásban pedig ismét rettentő csávába kerül: egy rutinmegbízásnak induló ügy addig-addig bonyolódik, míg emberünk a teljes orosz maffiát magára haragítja, és vadászból üldözötté válik…

MINIMUM GÉPIGÉNY: P3 450 MHZ, 128 MB RAM, 16 MB VRAM, 800 MB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2006. június 9-én jelenik meg!


A KÖVETKEZŐ PC GURU TELJES JÁTÉKA:
HITMAN 2
A KÖVETKEZŐ PC GURU június 9-ÉN JELENIK MEG!

Játékdemók: World Cup 2006 / Blazing Angels / Condemned / Desperados 2 / Heroes of Might and Magic 5 / Rise and Fall / Rise of Legends / Tomb Raider: Legend

Animációk: Crysis / Guild Wars: Factions / Ghost Recon Advanced Warfighter / Half-Life 2: Episode 1 / Heavy Duty / Moscow to Berlin / Over the Hedge / Paradise / The Movies: Stunts and Effects / The Witcher / Tomb Raider Legend / World in Conflict

Javítások: Age of Empires 3 v1.06 / Battlefield 2 v1.22 / Band of Brothers: Eerned in Blood v1.2.4 / Call of Duty 2 v1.2 / Civilization 4 v1.61 / Commandos: Strike Force v1.2 / Crashday v1.1 / LotR: Battle for Middle-Earth 2 v1.02 / Tomb Raider: Legend v1.1

Mozielőzetesek magyar felirattal: An American Haunting / Da Vinci Code / Goal! / Mission Impossible 3 / Poseidon

Shareware játékok: Mystery Case Files: Prime Suspect / Beezle / Cake Mania / Easter Bonus / Fluff 'Em Up / Jewel Miner / Pirate Poppers / RIP Strike Back / Snowy Lunch Rush / Tinos Fruit Stand

Állandó rovataink: Action! / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Focivilág / GTA / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Szerepjátékok / Star Wars / Unreal Tournament / Warcraft

Háttérképek: Age of Conan / Armored Core (2db) / God of War (2db) / Guild Wars: Faction (2db) / Half-Life 2: Episode One / Hellgate: London / Ghost Recon: Advanced Warfighter (2db) / Blazing Angels (3db) / Condemned (6db) / Full Spectrum Warrior: Ten Hammers (3db) / Elder's Scroll: Oblivion (6db) / Spellforce 2 (12db)

Extrák: Mentőövek (az eddig megjelent játék mentőövek) / CheatLand (csalások több mint 2800 játékhoz)

Killing Spree: 7th Serpent (Max Payne 2 mod)

Képek a kulisszák mögül / Képek a kukkolóban: Arch-Lord / Armed Assault / Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth / CellFactor: Combat Training / Dreamfall: The Longest Journey / Half-Life 2: Episode One / Inhabited Island / Mutant / Rogue Trooper / Scarface: The World is Yours / SiN Episodes / Stranger / Sudden Strike III: Arms for Victory / The Da Vinci Code / The Settlers II: the Next Generation / World in Conflict

Turkáló: Adobe Acrobat Reader 7.0 magyar verzió / Blaze Media Pro v6.1 / Cliprex DVD Player Free / Intervideo WinDVD 7 / QuickTime 7.0 és iTunes / DivX 6.2 és Xvid 1.2 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.4 / VirtualDubMod v1.5.10 / AVG Antivirus / Antivir / F-Prot Anitvirus / Norton Antivirus frissítés (2006.04.23) / BitDefender 8.0 (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 4.0b / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 5.21 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 6.4 és Nvidia Detonator 84.21 / Logitech SetPoint v2.47 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.54a / AdAware SE Professional v1.06 / CWShredder v2.15 / Google Earth / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.04 / Internet Download Manager v5.02 / Windows Defender / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot v1.4 / SkyPe v2.0.0.94 / HyperSnap DX v6.01.02 Magyar / SnagIt v8.0 / ACDSee 8 / IrfanView v3.98 Magyar / Fraps v2.7.2 / Everest Home Edition 2.2.0 / PowerStrip v3.63 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2006 / WinRar 3.51 Magyar / WinZip 10.0 / katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

Tomb Raider Legend Demó

Heroes of Might ans Magic 5 Demó

World in Conflict Videó

DVD ROM Dupla DVD

8 Demo
14 Videó

teljes játék:
Deus Ex 2

Rise & Fall

Akciórészek egy RTS-ben? Ráadásul nem is működik rosszul! **Demó**

Witcher

Az egyik legígéretesebb fejlesztés alatt álló szerepjáték. **Videó**

no. 06 PC GURU

DVD ROM Dupla DVD

Deus Ex Invisible War

VÉDJE ÖN IS VÁLLALATI HÁLÓZATÁT. EGYSZERŰEN, KÖLTSÉGHATÉKONYAN.

Az üzleti vérkeringésben létfontosságú adatok áramlanak. Önnek is megéri, ha megfelelő védelmükről és tárolásukról gondoskodik. A HP ProLiant ML110 szerver ideális választás, ha vállalkozásához az első szervert helyezi üzembe, és akkor is, ha már meglévő rendszerét bővíti. Természetesen minden hálózat meghibásodhat emberi tévedés következményeként, illetve áramszünet vagy egyéb külső tényezők hatására. Ezért javasoljuk, hogy rendszeréhez alkalmazzon HP belső DAT meghajtót is, amely a speciális, "One Button Disaster Recovery" funkció révén teljes mértékben automatizált adatmentést és visszaállítást biztosít. Az áramszünetek elleni védelemről a HP szünetmentes áramforrásai gondoskodnak. Végezetül az opcionális HP Integrated Lights-Out (iLO) távfelügyeleti megoldás segítségével fizikai jelenlét nélkül, lényegében bármilyen helyszínről felügyelheti rendszerét, és végezhet el létfontosságú beállításokat. Újabb segítség Önnek a HP Smart Office Solution programból, meglepően alacsony áron. Mindezen túl a HP Care Pack szolgáltatáscsomagokkal maximalizálhatja a rendszer rendelkezésre állását.

HP PROLIANT ML110 G3 SZERVER

Nettó: 109 890 Ft

Bruttó ár: 131 868 Ft

- Intel® Pentium® 4 630 Processzor (3.00 GHz, 2 MB Level 2 Cache, 800 MHz FSB)
- 512 MB-nyi 533 MHz-es, DDR2-SDRAM memória (max. 8 GB)
- Integrált Broadcom Gigabit hálózati adapter
- 1x 80 GB-os SATA merevlemez az alapfelszereltség részeként
- 4x PCI bővítőhely: 1x 16x PCI-Express, 1x 4x PCI-Express, és 2x 32 bites, 33 MHz-es PCI
- 4U magas torony kiszerelés

Termékazonosító: 470063-787

HP Care Pack - U4433E - 3 éves szervizszolgáltatás, hibabejelentést követő első munkanapi helyszíni megjelenés, munkanapokon, munkaidőben. - **32 987 Ft**/39 584 Ft

Ideális kiegészítők a HP ProLiant ML110 szerverhez

HP UPS T750

Nettó: 63 260 Ft

Bruttó ár: 75 912 Ft

- 750 VA/700 W, 6 csatlakozó és 1 USB port
- 3 éves korlátozott garancia vagy HP ProLiant Carepack
- Csomagban a HP Power Manager szoftverrel
- 3 éves HP tápegységekre vonatkozó meghibásodás előtti garancia

Termékazonosító: 378439-B31

HP STORAGEWORKS DAT 72 USB SZALAGOS MEGHAJTÓ

Nettó: 129 900 Ft

Bruttó ár: 155 880 Ft

- 5. generációs DAT technológia
- Akár 72 GB-nyi adat mentése egyetlen kazettára
- Akár 21.6 GB/óra mentési sebesség

Termékazonosító: A7998A

ÉRTÉKES TANÁCSOK > ÉRTÉKES TECHNOLÓGIA > ÉRTÉKES SZOLGÁLTATÁS

Hívja: **(06-1) 382-1111**

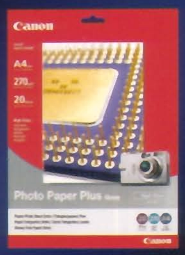
Klikkeljen: **www.hp.hu/sac**

hp invent

©2006 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Minden jog fenntartva. Az alábbiak az Intel Corporationnek vagy leányvállalatainak az Egyesült Államokban vagy más országokban használt vagy bejegyzett védjegyei: Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino logo, Core Inside, Intel, Intel logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium és Pentium Inside. A feltüntetett árak tájékoztató jellegűek, az aktuális árak a www.hpshop.hu weboldalon találhatók.

Otthoni Fotóstúdió

PIXMA



Canon Fotópapír

+

PIXMA Nyomtató

=

Otthoni Fotóstúdió

www.canon.hu/pixma

you can

Canon